

AÑO XVI – TERCERA ÉPOCA – Número 62 – www.hobbypress.es/MICROMANIA
INCLUYE 1 CD-ROM
MicroManía
Sólo para adictos
650 PTAS/3,91€
MEGAJUEGO
Soldier of Fortune
Acción para los más duros
AVANCE ESPECIAL
Rune
Viaje a las leyendas vikingas
CONCURSO
Sleep Walker
¡¡Participa y consigue un ATHLON de AMD!!
PATAS ARRIBA
Faraón y Planescape: Torment
Guías paso a paso con todos los secretos de dos juegos espectaculares
REPORTAJE
Los nuevos proyectos de:
Pyro, Dinamic, Rebel Act, Ubi...
El mundo del videojuego se rinde al soft español
DEVIL INSIDE
Vive el terror en directo
8 424094 820313
00062
HOBBY PRESS

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela
Enrique García

On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García, Eva García

CD-ROM
Rafael Tarancón

Secretaria de Redacción
Bárbara Manrique

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice,
R. Rueda, Ventura y Nieto, G. de Cárcer, E. Bellón,
C. Plata, J. J. Vázquez

Edita



Director General
Robert Sandmann

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo De la Cruz

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones:
Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA-Madrid - Tel.: 916362020

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

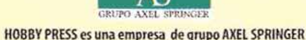
Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain



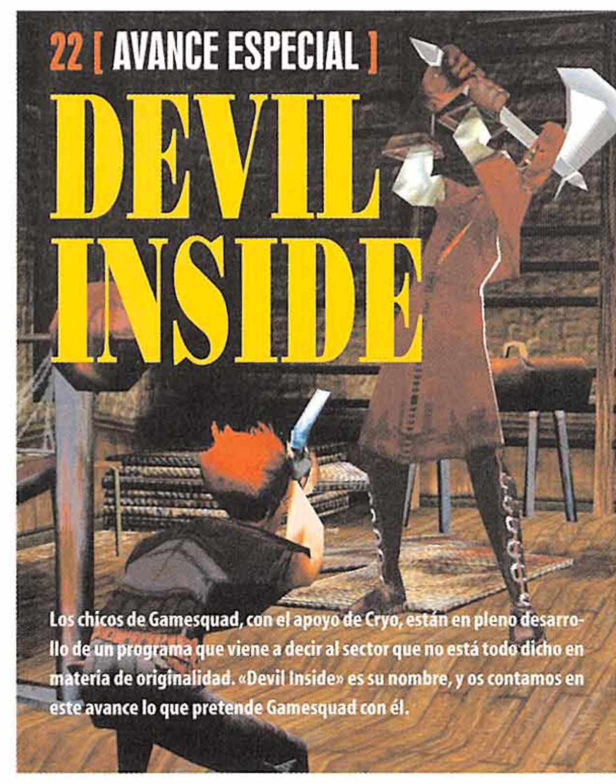


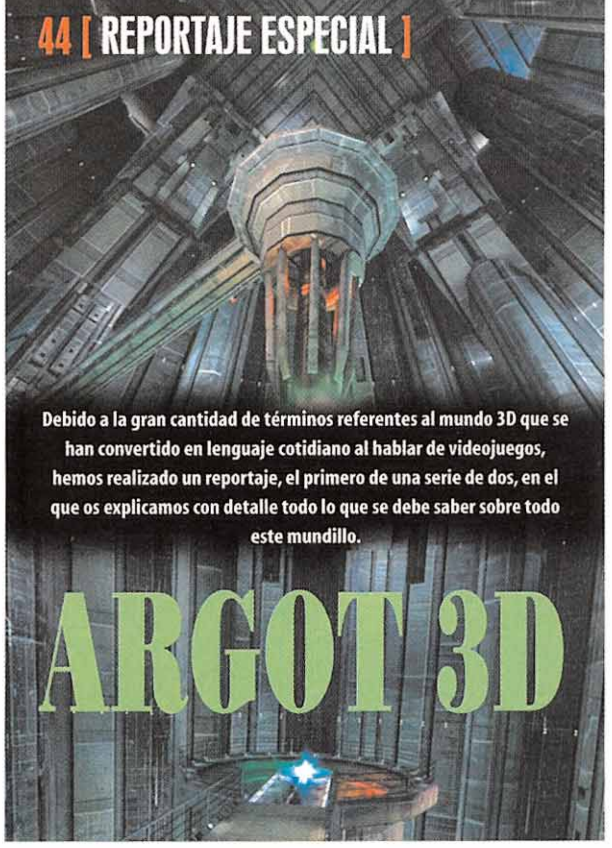


HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

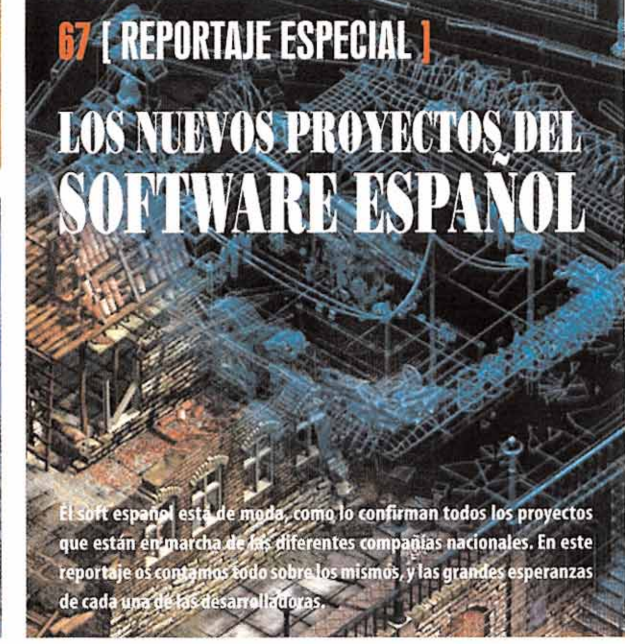












Editorial



82 [MEGAJUEGO]

Raven Software lo ha vuelto a hacer. Ha vuelto a sorprender a propios y extraños con un título que nos pone en la piel de un mercenario a las órdenes del gobierno, todo ello adornado con grandes dosis de hemoglobina y calidad gráfica.

SOLDIER OF FORTUNE

No "Future"

Les queda tiempo. Pero no tanto como se piensan.

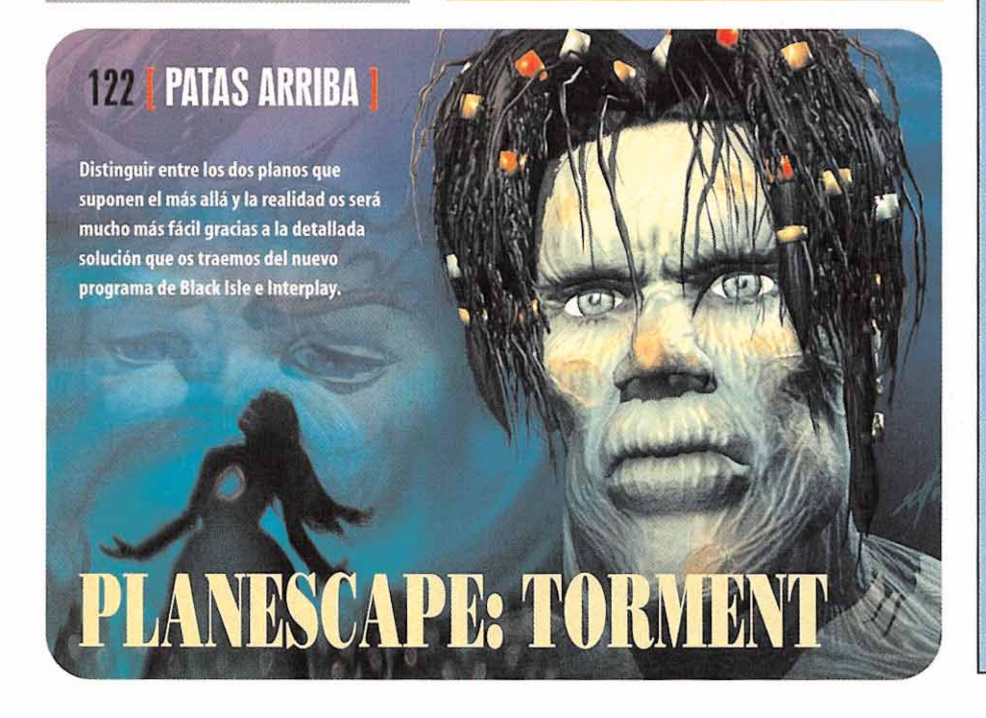
Hace años, el lema de los punk era "no future". Sin embargo, a partir de hoy, el lema del mundo del videojuego será, no "future"... sino FUTURO. Así, en grande, con mayúsculas y, sobre todo, en ESPAÑOL. Esa es una de las muchas conclusiones que se pueden extraer de lo último que se ha anunciado en el desarrollo de videojuegos hechos en España, y que este mes os presentamos en un reportaje que recoge la evolución de títulos tan conocidos como todos los nuevos proyectos de Dinamic Multimedia, Ubi Soft, Rebel Act y, sobre todo, Pyro Studios, que dió la gran sorpresa pocos días antes del cierre de esta edición de Micromanía, desvelando de una tacada sus tres más nuevos y revolucionarios proyectos. «Commandos 2», «Heart of Stone» y «Praetorians». Por primera vez, que recordemos, Madrid se ha convertido en capital mundial del software al reunir a periodistas especializados de todo el globo asistiendo a una presentación de juegos hechos en España. A estos nombres se unirán los de «Blade», «Runaway» y muchos más, que conseguirán que las cabezas pensantes del mundo del videojuego se fijen en nuestro país. Sobre todo las grandes compañías, que empezarán a darse cuenta que aquí hay mucho más talento del que creían, y puede que, si son inteligentes, hasta se imaginen que los usuarios, que son los que les dan de comer, también se fijarán en ello. A lo mejor, la calidad de algunas producciones subía. Así que, aún tienen tiempo, pero no mucho...

La Redacción

[PUNTO DE MIRA]

142 [CDMANÍA]

Como cada número, os traemos las demos más apasionantes del sector, este mes con «Soldier of Fortune» y «Shogun: Total War», entre otras; las previews con todas las novedades de Pyro Studios –«Commandos 2», «Heart of Stone» y «Praetorians»–, y otras más; el juego completo de «Sleep Walker», con el que podrás conseguir grandes premios, además de la Solución Interactiva de «Theme Park World».



122 [PATAS ARRIBA]

Distinguir entre los dos planos que suponen el más allá y la realidad os será mucho más fácil gracias a la detallada solución que os traemos del nuevo programa de Black Isle e Interplay.

PLANESCAPE: TORMENT

y además...






Para EA nada es suficiente

EA se ha hecho con la licencia del último film de James Bond, «El Mundo no es Suficiente», para su conversión a formato de videojuego. El título, que aparecerá para PC y PlayStation, y probablemente con posterioridad en otros soportes, será sin embargo diferente en su diseño según la plataforma a que se dirija. Parece que la versión de consola tendrá un aspecto muy similar al de «El Mañana Nunca Muere», mientras que en PC no han trascendido detalles sobre el particular, aunque se sabe que se basará en el engine de «Quake III» para su realización.

«OUTCAST» en DVD

Que el DVD será el formato del futuro es algo que ya no duda nadie, y tal es así que «Outcast», uno de los juegos más aclamados de 1999, tendrá su correspondiente versión en DVD.

Según Infogrames, esta versión DVD tendrá un buen número de opciones extra añadidas que no podrán encontrarse en la versión CD debido a problemas de espacio.

Las principales innovaciones son:

- Voces en francés, inglés y alemán.
- Subtítulos en francés, inglés, alemán, holandés, italiano, brasileño y español.
- Secuencias del "Making of" del juego.
- Fondos de escritorio.
- Banda sonora original creada por la Moscow Symphony Orchestra.
- Manuales electrónicos del juego en inglés, francés, español, holandés, italiano y brasileño.
- Compresión de sonido digital AC3.

Según ha anunciado Infogrames, esta fantástica versión de «Outcast» estará disponible esta primavera en Europa y Estados Unidos.

BRUNO vende barato

En una conferencia sobre el futuro del videojuego, que se celebró hace escasas fechas en Estados Unidos, Bruno Bonnell, presidente de Infogrames a nivel global, causó un gran revuelo con su intervención al comentar que una de las asignaturas más importantes que el software debe aprobar en el futuro pasa por la reducción de los precios de venta al público de los juegos, en todos los formatos. Bonnell sugirió que dentro de muy poco veremos como la mayoría de los títulos disponibles en el mercado, a nivel mundial y en los títulos de más calidad, no sobrepasarán un precio máximo de unas 5 000 pesetas.

Presentación EN VIVO

Gracias a Internet, el pasado 18 de febrero, a partir de las 8:00 A.M. se pudo seguir en vivo y en directo lo que estaba ocurriendo en la presentación de PS2 en el PlayStation Festival 2000 en Tokio, en la dirección: www.playstation-europe.com/ps2.

Todas las presentaciones de software, con algunos de los desarrolladores más importantes, así como conferencias, datos sobre las expectativas de PlayStation 2, charlas sobre tecnología, informes de Sony sobre la máquina, etc., estuvieron accesibles al mundo entero, en tiempo real. Como se puede comprobar, Sony está apostando más que fuerte por su nueva consola, en todos los terrenos, y ejerciendo una campaña de marketing realmente poderosa para atacar a la competencia por en todos los frentes.



Nuevo parche «HALF-LIFE»

Como ya prometieron en Valve hace pocas semanas, el último parche para «Half-Life» ya está disponible en la Red. Se trata de una versión, la 1.0.1.6, que sobre todo mejora el modo «Team Fortress», añadiendo un par de nuevos mapas y corrigiendo unos errores de escasa importancia.

Por fortuna, Sierra ha lanzado parches para todas las versiones del juego, incluyendo la española. Podéis encontrar estos parches, y otros muchos más, en la JUEGOTECA de Micromanía On Line (http://www.hobbypress.es/JUEGOTECA)

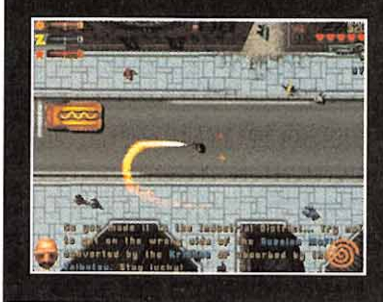
Primeras imágenes DE «GTA 2» Para DREAMCAST





La secuela de uno de los juegos más espectaculares y mejor vendidos de todos los tiempos, ha sido confirmada ya en su versión Dreamcast, y buena prueba de ello son las imágenes que aquí os ofrecemos. Por si alguien lo dudaba, estamos hablando de «Grand Theft Auto 2», o de manera más breve «GTA2». Un juego que, pese a no haber gozado de una aceptación masiva en nuestro país, disfruta de una enorme fama en otros mercados.

Además de este material gráfico, también se sabe que la fecha en que se pondrá a la venta será el 28 de Marzo, aunque sólo en Estados Unidos, llegando más tarde a Europa.





Adiós CAVEDOG

Tras los muchos problemas económicos por los que Cavedog Studios estaba pasando, a nadie le sorprende el anuncio de GT Interactive de cerrar el estudio. Las cancelaciones de dos de los juegos en los que más empeño, esfuerzo y tiempo habían destinado –«Elysium» y «Amen: The Awakening»– no hacían presagiar nada bueno.

Lo que por el momento se desconoce es qué ocurrirá con el servicio de juegos online de Cavedog, o con títulos en desarrollo tan sugerentes como «Boneyards», «Good and Evil» o «The Iron Plague», la expansión de «Total Annihilation: Kingdoms». Habrá que esperar que algún miembro de Cavedog o GT Interactive se pronuncie de manera oficial.

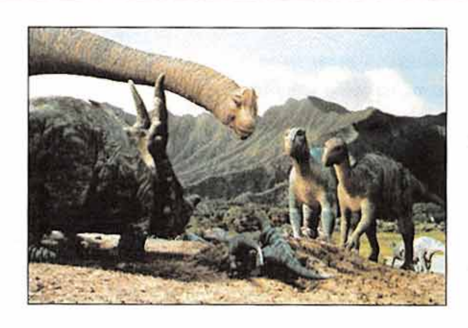
PlayStation 2 VS. DOLPHIN

En los últimos días, tras unas declaraciones emitidas en Alemania sobre la superioridad de Nintendo sobre PS2, se está hablando mucho de ambas compañías.

El cargo más alto de Nintendo, Hiroshi Imanishi, afirmó que Dolphin saldrá al mercado sin retrasos ya que los planes siguen según lo previsto. Además, aclaró que entre ambas consolas existen grandes diferencias, o más bien entre las dos políticas de las compañías, ya que en Nintendo consideran a Dolphin como una máquina para jugar, mientras que Sony planea una estrategia diferente (con capacidades de edición de vídeo, comunicaciones...) para su máquina.

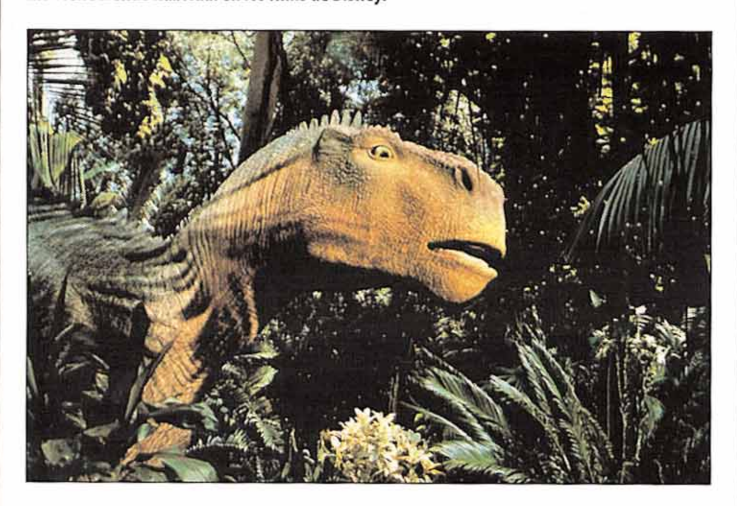
DREAMCAST, PREMIO Actualidad Económica a la mejor IDEA DE 1999

Dreamcast, la nueva consola de SEGA, que se lanzó al mercado europeo el pasado mes de octubre, ha obtenido el galardón a la Mejor Idea del año 1999 otorgado por la revista Actualidad Económica. La publicación concede estos premios anualmente como reconocimiento a las mejores ideas e iniciativas empresariales de los más diversos sectores, entre los que destacan consumo, tecnología, informática, banca e inversión.



Disney viaja hasta el **JURÁSICO**

Disney Interactive y Ubi Soft han llegado a un acuerdo por el que ésta desarrollará, producirá y distribuirá juegos basados en la nueva película de Disney, «Dinosaur». El acuerdo contempla plataformas como PlayStation, PlayStation 2, Dolphin, Dreamcast y PC, siendo este último formato de distribución exlsuiva de la propia Disney. «Dinosaur» tiene previsto su estreno el 26 de Mayo en Estados Unidos, y en Navidades en Europa. Los juegos basados en la película tienen prevista su aparición, a nivel internacional, coincidiendo con el estreno de la película en el viejo continente, en plena temporada navideña, como viene siendo habitual en los films de Disney.





Ligero aumento de **PRECIOS**

Dinamic Multimedia anuncia cambios en su habitual línea editorial, que afectan a varios aspectos de sus productos, aunque quizáz el más significativo sea el aumento de precio de sus títulos, llegando a las 3 995 Pesetas. Las razones argumentadas por la compañía para estos cambios son una más lujosa presentación del producto, en caja de cartón barnizado, y una reducción del tamaño del cartón que acompaña a aquella. Parece ser que las continuas imitaciones por parte de compañías que hacen la competencia a Dinamic, en estilo de edición y distribución aunque, según Dinamic, con una calidad inferior en los juegos, ha motivado esta decisión.

El primer juego que se editará con la nueva imagen de Dinamic será «Multisim», una colección que incluye «F/18 Korea FFAA Españolas», «Apache/Havoc» y «Flying Corps Gold».

LIBERTAD de vuelo

Microsoft ha anunciado la disponibilidad de la primera parte de un kit desarrollo de software para «Flight Simulator 2000». El kit contiene toda la información y herramientas necesarias para que los jugadores de este popular "sim" se puedan diseñar sus propias lecciones de vuelo, así como aeroplanos, escenarios, etc.

Este kit de desarrollo se puede descargar en Internet en la dirección:
http://www.microsoft.com/games/fs2000.

«HALF-LIFE» para Dreamcast

Sierra Studios y Valve anunciaron hace escasos días que su juego más laureado tendrá su correspondiente adaptación para Dreamcast; hablamos de «Half-Life», título que, si todo se desarrolla según lo previsto, podrán disfrutar los seguidores de Dreamcast este mismo verano.

Para el desarrollo del juego están colaborando estrechamente Gearbox Software y Valve y entre ambos pretenden hacer de este juego algo mejor, incluso, que la versión para PC que en su día nos dejó a todos boquiabiertos.

Este **E3** tampoco verá a **3D REALMS**

El año pasado los chicos de 3D Realms nos dejaron sin su presencia en el E3, con lo que cualquier posibilidad de contemplar algo de «Max Payne» o de «Duke Nukem Forever» se esfumaron a las primeras de cambio.

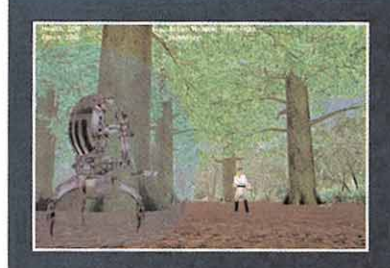
El problema es que, o mucho cambia todo o este año tampoco harán acto de presencia en la feria más famosa del videojuego, de todas cuantas se celebran en el mundo.

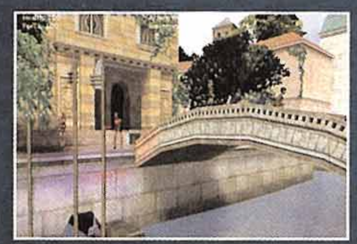
Una pequeña decepción que acrecentará los rumores sobre el actual desarrollo de ambos juegos, de los que ya se empieza a temer que sean proyectos a punto de morir.

Nuevos datos sobre **X-BOX**

Los datos de la futura consola de Microsoft empiezan a llegar con cuentagotas. Una publicación inglesa desvela en sus páginas que la consola podría estar a disposición del público antes de que finalice el próximo año, y que Microsoft ya ha empezado a entablar conversaciones con algunos de los más selectos desarrolladores y editores de software.

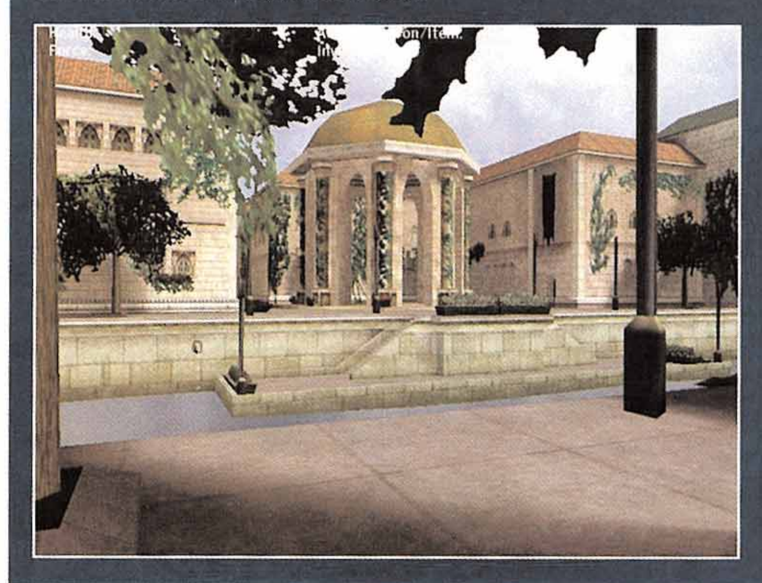
La revista continúa informando que el precio de la consola rondaría los 149 dólares (alrededor de 25 000 Ptas) y que sus prestaciones serían superiores a las de PlayStation 2. Algunos datos que la revista se aventura a ofrecer son que contará con DVD con capacidades para ver películas, un módem de 56 K, una CPU de más de 1 GHz, 64 MB RAM y un disco duro de 4 GB.





PRIMERAS pantallas de «**OBI WAN**»

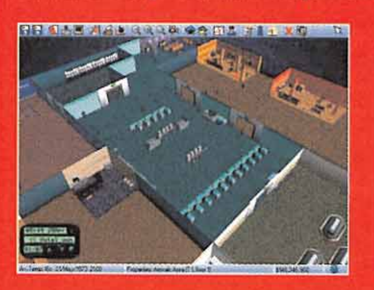
LucasArts ha comenzado a distribuir las primeras pantallas de lo que será uno de los nuevos títulos para PC basados en el Episodio I de «Star Wars». «Obi Wan», se perfila como un título de acción 3D, casi una continuación de «Jedi Knight», en el que cambia la ambientación y los personajes por los de la última película de la factoría Lucas. Lo que aquí se puede contemplar son escenas de una versión aún muy primitiva del juego.



Una ESTRATEGIA inusual

Take 2 anuncia el lanzamiento de «Airport Inc.», un curioso título de estrategia en el que se nos propone dirigir y controlar hasta el más mínimo detalle de un aeropuerto civil. Se trata de controlar no sólo el espacio aéreo, sino características como la propia construcción del recinto, los contratos con las compañías aéreas, la gestión de los establecimientos comerciales del aeropuerto, la organización de los vuelos, etc.

El juego, que estará disponible en breve, posee, como se puede comprobar, bastante originalidad al menos por la temática que toca. Quién sabe, quizá sea ésta la manera de resolver el interminable caos que existe en el aeropuerto de Barajas...





Lanzamiento de LUDI WAP

Ubi Soft Entertainment y Guillemot Corporation han unido fuerzas en el sector del ocio y los servicios para telefonía móvil creando una nueva compañía integrada en el grupo francés, y que ha sido bautizada como LUDI WAP S.A.

LUDI WAP tiene dos misiones principales:

La primera es desarrollar juegos on-line utilizando I-Mode en Japón, y el WAP (Wireless Application Protocol) en Europa y en los Estados Unidos, así como juegos off line que se aprovecharán de las capacidades de la nueva generación de teléfonos. La potencia de esta nueva generación les permitirá proporcionar contenido interactivo de alta calidad.

La segunda es crear una familia coherente de servicios I-Mode y WAP, inicialmente para Japón y Europa, y seguidamente para los Estados Unidos.

«FIRESTORM» a punto



Westwood tiene prácticamente a punto el CD de misiones para «Tiberian Sun», «Firestorm». Las primeras imágenes de este añadido para el último título de la saga «Command & Conquer» ya han comenzado a circular. Según se puede deducir del aspecto de las mismas, apenas sí existen cambios en lo que se refiere al diseño de acción, tratándose en definitiva de una serie de nuevos mapas y objetivos. Lo que sí cambiará será el modo multijugador, con la incorporación de nuevas opciones.





PRIMER ESPAÑOL en el Xtreme Promotion

Jordi, de la localidad española de Tarragona, es el primer participante español que ha ganado un premio en la Xtreme Promotion de Sega. Jordi pidió ir a un Centro de Entrenamiento para Pilotos de Rally en Inglaterra, y eso es lo que hizo durante un fin de semana. Ahora, lo sabe todo sobre derrapajes controlados, giros con el freno de mano, péndulos, frenar con el pie izquierdo, buscar las líneas más rápidas de una curva, sacar el mejor partido al turbo y por supuesto, la mejor forma de detener el coche.

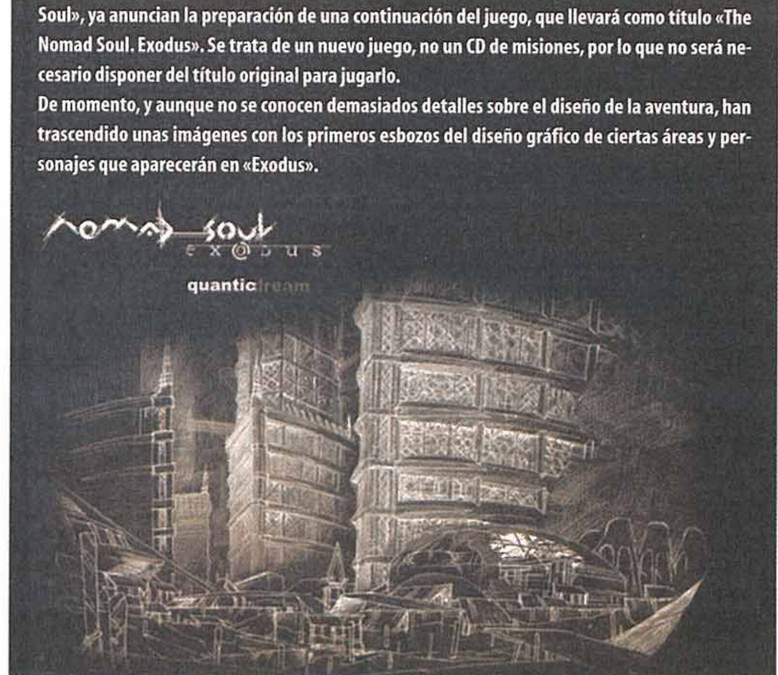
LUCASARTS desarrollará «STAR WARS: Episodio I Racer» PARA DREAMCAST

Sega Europa y LucasArts, la prestigiosa compañía de cine y entretenimiento interactivo, han alcanzado un acuerdo por el que la empresa americana desarrollará varios títulos, empezando por «Star Wars: Episodio I. Racer», para Dreamcast, la consola más potente del mercado. LucasArts se une así a larga lista de empresas que desarrollan software para Dreamcast.

THE NOMAD SOUL tendrá segunda parte

Eidos y Quantic Dream, al poco de aparecer en el mercado el singular y atractivo «The Nomad Soul», ya anuncian la preparación de una continuación del juego, que llevará como título «The Nomad Soul. Exodus». Se trata de un nuevo juego, no un CD de misiones, por lo que no será necesario disponer del título original para jugarlo.

De momento, y aunque no se conocen demasiados detalles sobre el diseño de la aventura, han trascendido unas imágenes con los primeros esbozos del diseño gráfico de ciertas áreas y personajes que aparecerán en «Exodus».



STEPHEN KING llega a los ordenadores

Blue Byte ha anunciado que «Stephen King´s F13» está a punto de ser lanzado. Aunque no se trata de un juego, propiamente dicho, la aparición del producto se venía esperando desde hace meses en el continente americano. El proyecto aglutina parte de una novela inédita del autor («Everything´s Eventual»), junto a salvapantallas, temas de escritorio y pequeños juegos, y promete ser toda una sensación.

GLASS GHOST se apunta al futuro

Glass Ghost, especialistas en el mundo de la simulación, han llegado a un acuerdo con Infogrames para desarrollar una serie de títulos para las consolas de nueva generación, aunque de momento la compañía no ha querido entrar en detalles sobre los distintos proyectos que se trae entre manos. Lo curioso de la noticia es que parece que todo un clásico como Nintendo se queda fuera de los planes de Glass Ghost, mientras que Microsoft y X Box cobran fuerza en la rumorología relacionada con estos títulos.

Cursos VIRTUALES

La división de formación en nuevas tecnologías del grupo consultor GRUP INTEGRAL, ha elaborado e implantado en España un innovador sistema de formación, el sistema RVMI, que combina las últimas tecnologías del mercado (realidad virtual, multimedia e internet) con la más moderna oferta formativa a distancia que hace que el alumno aprenda y disfrute con este tipo de cursos virtuales.

CEX multimedia está homologado por la Dirección General de Comercio de la Generalitat de Catalunya, (Consorcio de Promoción de las Exportaciones).

Toda la verdad al descubierto de **Windows 2000**



Microsoft lanza al mercado la última versión de Windows. En el número 5 de PCmanía analizamos las características de Windows 2000 para conocer si merece la pena cambiar a la versión Professional teniendo en cuenta el planteamiento del usuario. Comprobamos si ofrece alguna mejora con respecto a Windows 98 y si los programas y juegos que utilizamos a diario funcionan o no. Además, regalamos un suplemento de Internet, un CD-ROM repleto con los últimos drivers para el PC y las mejores demos del momento. Y todo por 995 Pts.

PlayManía: a toda **velocidad**



Si eres de los que han elegido «Gran Turismo 2» como su juego de velocidad, estás de suerte, porque PlayManía ha preparado en este número una guía especial donde explican con todo detalle como hacerte con un impresionante garaje de la manera más rápida posible. Además, ofrecen la última parte de la guía «Tomb Raider IV» y un montón de jugosos trucos. Con vistas al futuro, tu revista de PlayStation te ofrece amplios reportajes sobre los mejores juegos de fútbol y las mejores aventuras de acción («Syphon Filter 2» o «Resident Evil 3»...). También encontrarás las últimas noticias sobre el mundo del rally con «ColinMcRae 2» y «Rally Championship», así como un adelanto del esperado «Medievil 2». Y de regalo un suplemento de 36 páginas con la solución de: «Atlantis», «Broken Sword 2», «Expediente X»... Y todo por sólo 395 pesetas.

¡¡Pásatelo de **Miedo**!!



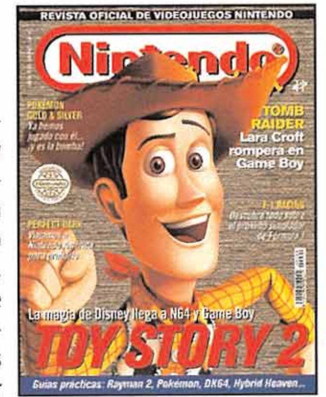
El número de marzo de Juegos & Cía te pondrá los pelos de punta. Conoce a fondo todos los juegos de la serie «Resident Evil» y descubre las claves para entender un género reservado a los jugadores más intrépidos y la tercera entrega de la guía de «Tomb Raider: The Last Revelation». Además, de regalo, una pizarra exclusiva para que tomes nota. Todo por sólo 395 Pts.

Hobby Consolas apuesta **por el terror**



Este mes en Hobby Consolas tiran la casa por la ventana y, junto a la revista y sin aumento de precio, encontrarás un suplemento especial de 36 páginas con la guía completa de «Resident Evil 3», el nuevo "hit" de Capcom. Dentro de la revista te cuentan todos los detalles de su visita en exclusiva a Nintendo América, donde pudieron probar el esperadísimo «Perfect Dark» para N64. También analizan juegos tan esperados como «Resident Evil 3», «Crazy Taxi», « Toy Story 2» o «ISS Pro Evolution», además de incluir las guías para sacarle todo el jugo a «Gran Turismo 2» y «Shadowman». Y todo ello por sólo 450 pesetas.

Nintendo Acción descubre el próximo éxito **de Disney**



La revista oficial de Nintendo tiene este mes como tema estrella a «Toy Story 2», el peliculón de la Disney que pegará fuerte en N64 y Game Boy Color. Pero el número de marzo estará dominado por las novedades para la portátil. Hablamos de cosas tan fuertes como «Tomb Raider», «Metal Gear Solid», «Pokémon Gold & Silver», «Rayman» y «Track & Field», entre otras genialidades que encontrarás en sus páginas con todo lujo de detalles. Publican además las imágenes más recientes de dos futuros cracks para Nintendo 64, «Perfect Dark» y «Turok 3». Y por si aún no te has decidido para ir al quiosco, incluyen la segunda entrega de la guía «Donkey Kong 64», con tres nuevos niveles; más trucos y secretos de Pokémon; pistas y claves de «Duke Nukem Zero Hour»; y el final de dos guías apasionantes, «Hybrid Heaven» y «Tonic Trouble».

Debut de Lara en **Dreamcast**

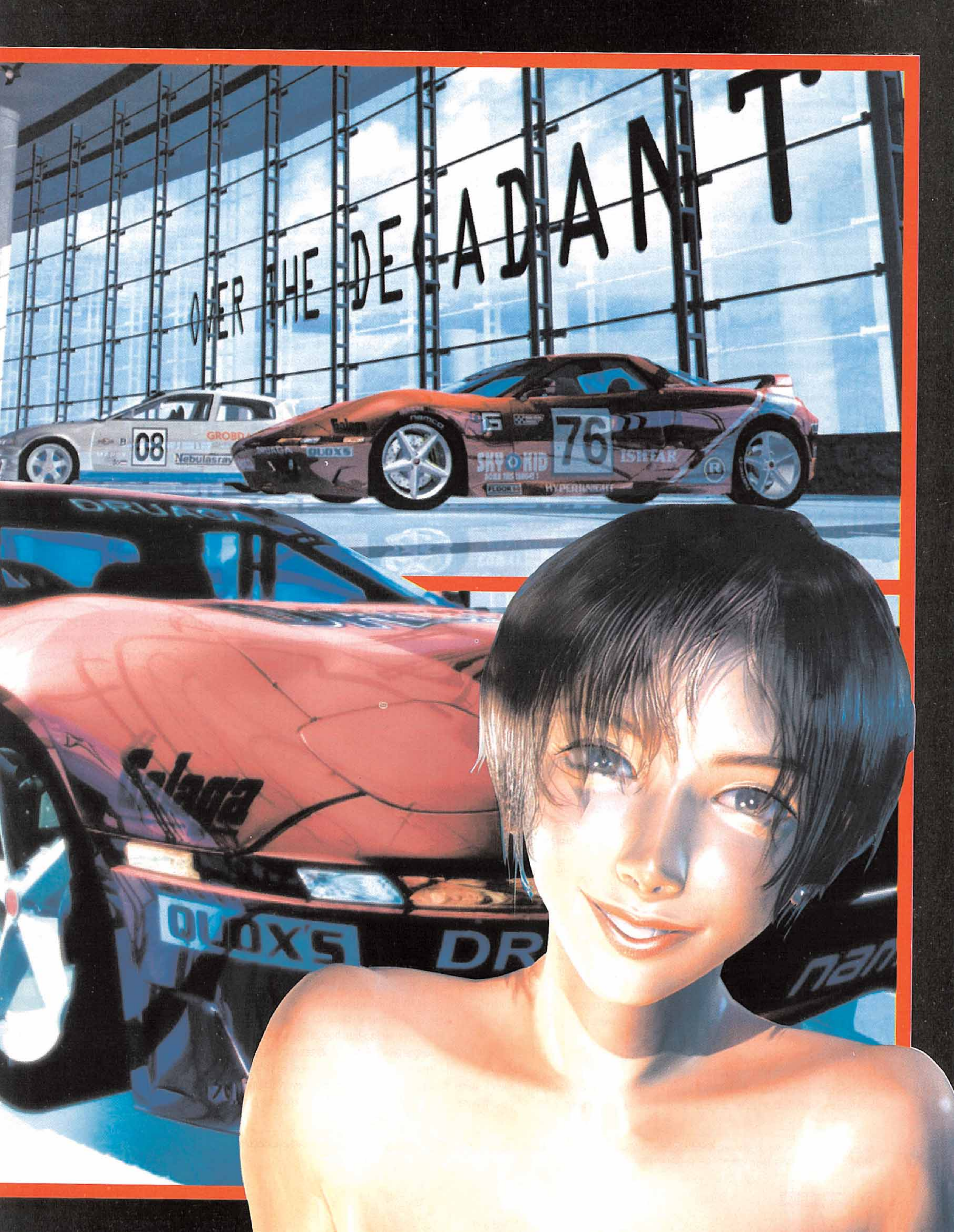


El tercer número de la Revista Oficial Dreamcast ofrece un adelanto espectacular: las primeras imágenes de la versión de «Tomb Raider: The Last Revelation» para la consola de Sega. Del resto de contenidos, destacamos el comentario de «Crazy Taxi», uno de los arcades más espectaculares del momento, y un reportaje muy "picante" con las chicas más sexys de la red. En el GD-ROM, demos jugables de «Rayman 2», «Street Fighter Alpha 3» y «Red Dog», además de vídeos de «Virtua Striker 2», «NBA 2000» y «Slave Zero».



Ridge Racer V

Cada vez falta menos para que PlayStation 2 haga su aparición, al menos en Japón, y compañías como Namco continúan trabajando activamente para que la nueva consola de Sony se vea arropada por un puñado de títulos de calidad, en el momento en que vea la luz. Como ya es sabido, y como era de esperar, la más vanguardista versión de «Ridge Racer» se perfila como uno de esos juegos imprescindibles que casi todo el mundo tendrá en su colección. Si lo que se conoce sobre el juego ya permite augurar una calidad extremadamente alta del producto, las imágenes que poco a poco va distribuyendo la compañía no hacen sino aumentar las expectativas sobre el mismo, y las ansias de los jugadores de todo el mundo por disfrutar cuanto antes de las excelencias de un juego y una consola que forman, ya, una pareja perfecta.


OVER THE DECADANT
08
Nebulasray
76
namco
SKY KID
ISHTAR
QUOX'S
Galaga

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

PELÍCULAS INTERACTIVAS

¿Qué juegos del subgénero de Película Interactiva existen para PC? ¿Qué juego de rol con voces en castellano me recomendaríais?
Me gustó mucho la música que acompañaba a los dos CDs de la revista nº 59, del juego «Dungeon Keeper II». Tanto es así, que me lo he comprado y la verdad es que es una maravilla. ¿Cuándo saldrá «Dungeon Keeper III»?
¿Me podríais contar algo sobre «Mortal Kombat 5» o la tercera película de dicha saga? Soy un verdadero fanático de este juego desde que salió su primera parte.

Javier Mena Maestre. Cáceres.

El subgénero de las aventuras de vídeo, o como bien las llamas, películas interactivas, se ha quedado un tanto desfasado, por lo que los únicos que podemos mencionarte son los últimos títulos que salieron, hace ya un tiempo y, la verdad, es que la práctica totalidad de ellos pertenecen a una misma compañía: Sierra On Line. Si bien, Electronic Arts también ha aportado su granito de arena con «X-Files». El primero de ellos es «Phantasmagoria», una espeluznante historia de terror en la que una pareja de recién casados se van a vivir por motivos de trabajo a la vieja mansión Karnovash. La tragedia llega cuando el espíritu de Karno, el último de sus habitantes y genial mago y escapista, que murió traicionado por su última esposa y el amante de ésta, toma posesión del cuerpo del marido haciendo que la vida de la mujer protagonista corra peligro a cada momento. «Phantasmagoria II» es una continuación, por decirlo de alguna manera, pero con una historia completamente alternativa. En ella el protagonista es un chico que lleva trabajando en una aburrida empresa un montón de tiempo, hasta que un día comienza a tener extrañas visiones y a su alrededor hay escabrosos asesinatos que por una causa u otra, le dejan a él como principal testigo. «Gabriel Knight II» es la segunda parte de una de las más exitosas sagas de esta compañía y la única que usó el recurso de las imágenes de vídeo. El resultado fue muy bueno y la historia fantástica, tocando prácticamente de lleno el asunto de la licantropía. «Urban Runner» es el último que se nos viene a la memoria que haya usado esa tecnología y el argumento de éste era mucho más actual y realista. En la aventura podíamos controlar a dos personajes y manejarlos separada o conjuntamente.
En cuanto a «X-Files», reproduce fielmente un capítulo de la conocida serie, en la que los agentes Mulder y Scully han desaparecido y, como agentes especiales del F.B.I., tendremos que colaborar con Skinner en su búsqueda.
Sin lugar a dudas, el juego de rol que debemos aconsejar que adquieras cuanto antes como uno de los mejores que se han hecho nunca, basado en las reglas de Advanced Dungeons & Dragons, es «Baldur's Gate». Si has tenido la oportunidad de jugar en una partida de rol de mesa usando AD&D, verás cómo es el que mejor adapta las reglas de éste y el que más opciones aporta, así como horas de diversión, sin contar con el aspecto tecnológico, que es sobresaliente.
Nos alegramos de que nuestro CD te llevase a comprar un juego tan notable como es «Dungeon Keeper II». De momento no se sabe nada sobre la tercera parte de este genial juego de Bullfrog, excepto que está, teóricamente, en desarrollo. ¿Es genial ser malo, verdad?
De un «Mortal Kombat 5» tampoco hay nada palpable, al igual que de la tercera película que, de estar haciéndose, no han dado ninguna información que pueda ser transmitida. También somos seguidores de esta saga, tanto en lo referente a juegos, como a los filmes.

PATAS ARRIBA DE «OUTCAST»

Ésta es la tercera carta que envío desde mayo del año pasado pidiendo ayuda con el juego «Outcast» y, a pesar de que me respondísteis en esta misma sección apelando a mi paciencia y diciendo que en breve saldría publicado el Patas Arriba, aún veo que no ha sido así y, la verdad es que me encuentro francamente atascado. Es que no entiendo lo que ocurre en el juego, es muy complicado. Espero que para el siguiente mes podáis incluir la solución del juego y que no me hagáis esperar más tiempo, pues el juego salió hace ya bastante tiempo y estoy como loco por acabarlo.

Juan Manuel Ayala. Alicante.

De momento, apelamos a tu santa paciencia, pues el Patas Arriba está en proceso. Sentimos un mundo que se esté demorando de esta manera, pero como tú bien dices, el juego es harto complicado y hasta siguiendo horarios inhumanos delante del ordenador, nos está resultando muy complicado conseguir sacar a la luz todos los secretos de este impresionante título y sobre todo encontrar las páginas necesarias para resolverlo como se merece.

CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS

Ante todo, dar las gracias por haberme concedido el espacio en la sección de Maniacos del Calabozo de hace algunos meses. El propósito de esta carta es el de intentar mejorar la revista o, mejor dicho, nuestra revista, ya que van ya más de cuatro años comprándola mensualmente.
Una de las cosas que le faltan, y que echo mucho, mucho de menos, es la falta de información en un juego en la sección Puntos de Mira. Me gusta el comentario, me parece que tenéis mucho rigor y que si un juego, por mucha fama que tenga, es malo, se le "castiga" duramente. Pero encuentro serias carencias en otros aspectos, como que no aclaréis en la ficha técnica si está traducido al castellano o no, pues yo no me compro un juego si no tiene, al menos, subtítulos en castellano. No sé, podríais poner algo así como SUBTÍTULOS: SÍ, DOBLAJE: SÍ, facilitándonos así a los lectores la labor de saber si está en nuestro idioma o no.
También me gustaría un mayor desglose en la puntuación. Por ejemplo, una puntuación en doblaje, gráficos, sonido, jugabilidad, dificultad y precio, ya que hay veces que no es suficiente con sólo tecnología y jugabilidad. Hay veces que ponéis: Jugabilidad: 93, Tecnología: 92 Total: 90. ¿Por qué 90? ¿La media no sería 92? Por eso pido más datos.
Otra cosa para mejorar sería el CD-ROM: Por fin habéis eliminado los dichosos trailers de películas. ¡Menos mal! Me gustarían más actualizaciones de juegos. Ya sé que ponéis algunas, pero pido más ya que no poseo Internet –ni la tendré hasta que deje de costarme un riñón y parte del otro–.
También me gustaría una sección habitual de emuladores y ROMs. ¿Qué os parece: "La ROM del mes"?
Otra cosa sería dar más páginas a las secciones individuales de juegos. Me refiero a El Club de la Aventura, Escuela de Estrategas... Perdonad que os diga, pero les dejáis las sobras, una miseria. Dentro de nada me las vais a poner todas en una sola página. ¡¡Pero no os dáis cuenta de que son las secciones más amenas e interactivas de todas!!
También, y ya cambiando de tema, me gustaría abordar un asunto algo puntilloso: La piratería. Me da igual que mate a los héroes y que arruine muchas compañías. Eso les pasa por avariciosos. Que tomen ejemplo de Dinamic Multimedia. ¡Esa sí que vale! Software a precio decente y traducido. De verdad, cada vez que pienso que hay gente que compra juegos en inglés por 8 900 pts, me dan retortijones en el estómago. A veces yo también compro juegos originales por ese precio, pero se que es un atraco a mano armada. ¿Que está mal la piratería? Lo sé, pero que bajen los precios como mínimo al de una película de vídeo y hablaremos. ¿Alguien tiene pirata el «Hollywood Monsters», «Shogo» o «Sega Rally 2»? Muy pocos, seguro. Y ¿Alguien tiene pirateado «Tomb Raider», «Quake» o «FIFA 2000»? Casi todos los tienen copiado. ¿La diferencia?: El precio.

Javier Del Pino. Jaén.

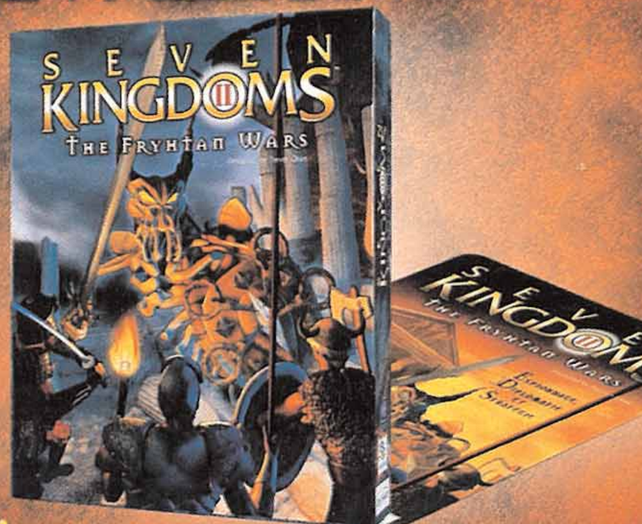
Lo de las modificaciones en la ficha técnica y puntuación, las tendremos en cuenta en las próximas reuniones de redacción, al igual que lo hacemos con las muchas otras opiniones de otros lectores, pero en cuanto al sistema de puntuación mismo, te invitamos a que eches un vistazo a la página del sumarios de los Punto de Mira, donde cada mes, en el lado izquierdo de la misma, explicamos cómo llevamos a cabo el veredicto final. De cualquier manera, te aclaramos que no llevamos a cabo una media aritmética, pues sería un error, sino que son tres notas independientes y cada una de ellas engloba alguno de los aspectos que nos has enumerado. Esa es la razón por la que es un error hacer una división entre ambas puntuaciones.
En lo referente a los emuladores, no es una sección fija, pero no podrás negarnos que el especial que estamos haciendo es impresionante.
Como tú, piensa mucha gente sobre la piratería y no os dais cuenta de que los primeros que tienen que dar el brazo a torcer son los usuarios, por mucho que nos pese. El precio de la mayoría de los juegos disponibles en el mercado está muy ajustado a lo que verdaderamente cuestan. El beneficio que se saca con cada uno es mínimo, y si es un poco elevado es, primero, por la presentación, con su caja de cartón y su carátula tridimensional, su libro de instrucciones con lomo y lleno de ilustraciones; la caja interior con la que se puede proteger el o los CD-ROM... son muchas cosas que hacen que se encarezca un producto y a las que hay que sumar el hecho de que todas las compañías añaden al coste final una especie de salvoconducto contra la piratería que les permite afrontar las terribles pérdidas que les supone el comercio ilícito de su producto.
¿Por qué Dinamic Multimedia tiene productos más baratos? Porque dichos productos están tratados de forma diferente a los juegos que solamente se venden en tiendas. Los canales de distribución también son diferentes y, por último, Dinamic prefiere abaratar costes en ciertas áreas antes de que se disparen los precios del producto.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS • MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

CONCURSO

SEVEN KINGDOMS II
THE FRYHTAN WARS

GOBIERNA A LA HUMANIDAD Y ENFRÉNTATE A ELLOS



¡SORTEAMOS 25 JUEGOS Y 25 ALFOMBRILLAS SEVEN KINGDOM II!

PREGUNTAS:

1. ¿ Quién ha sido el diseñador de SEVEN KINGDOMS II?
A) Pedro Almodóvar
B) Jean Paul Gautier
C) Trevor Chan

2. ¿ Con cuántas tribus FRYHTANS te puedes enfrentar a los humanos?
A) Con 2
B) Con 15
C) Con ninguna

3-¿ Cuántas nacionalidades humanas comprende el juego?
A) Una
B) Tres
C) Doce





BASES DEL CONCURSO:

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " CONCURSO SEVEN KINGDOMS II "
2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTICINCO y sus remitentes ganarán un Juego SEVEN KINGDOMS II y una ALFOMBRILLA para el ratón. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Febrero de 2000 hasta el 27 de Marzo de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Marzo de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de la revista Micromanía.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

NOMBRE Y APELLIDOS: ______________________ TELÉFONO: __________
DIRECCIÓN: ______________________ C.POSTAL: __________
LOCALIDAD: ______________ PROVINCIA: ______________
RESPUESTAS: 1: __________ 2: __________ 3: __________



El pasado mes Empire nos brindó la oportunidad de acudir a sus oficinas para que pudiéramos observar el estado de desarrollo de los títulos que se preparan para un futuro muy cercano. Micromanía acudió al requerimiento de la mano de Dinamic y voló hasta Londres, y sobre Londres, para conocer en detalle la nueva hornada de la firma británica.

Una fugaz visita a empire

Abordando varios géneros y plataformas, Empire tiene claro no descuidar ningún sector, y para tal fin confía bien en su propio equipo o en otras compañías dedicadas exclusivamente al desarrollo, como Razorworks o la legendaria The Bitmap Brothers. Veremos cuál es el sentido en el que están dedicando sus esfuerzos en el siguiente reportaje. Nos encontramos frente a una serie de proyectos que, en el momento de su lanzamiento, atraerán a público muy diverso. Iremos, pues, detallando cuáles han sido las primeras impresiones que nos hemos llevado de cada uno. A pesar de que cada vez son más los títulos que integran un compendio de género resultando difíciles de catalogar, Empire prefiere aventurarse con juegos de géneros inequívocos cada uno destinado a cubrir las expectativas de un público muy concreto. Aparte de los juegos que nos enseñaron, sabemos que Empire prepara otros lanzamientos para este mismo año. No perderemos de vista juegos como el enigmático «Sheep!» y otras sorpresas.

S.T.M.

- Compañía: **RAZORWORKS**
- En preparación: **PC**
- Género: **SIMULADOR**

Carácter retroactivo **Uno de los diseñadores de Razorworks nos confirmó que «Apache-Havoc» sería compatible con «Enemy Engaged». Queremos decir con esto que con ambos juegos instalados y un parche que aparecerá con el segundo podrán compartir el entorno de juego, escenarios, campañas y partidas en red. Esto abre tremendamente las posibilidades de juego y nos permitirá, por ejemplo, comparar las prestaciones entre los cuatro mejores helicópteros de combate.**
Uno de los modos de juego que mejor se acoplan a este planteamiento es el de jugar a través de una red local una escaramuza (Skirmish).

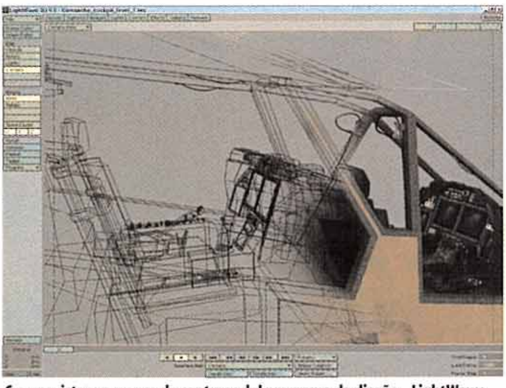
El cañón del Comanche está articulado de modo que si no es necesario su uso queda oculto bajo el fuselaje. En configuración de reconocimiento, la firma radar del Comanche es 600 veces inferior a la del Apache gracias a su tecnología furtiva.

Duelo entre dos bastiones

Enemy Engaged

Después del éxito de uno de los juegos más emblemáticos de Empire entre los publicados el pasado año –«Apache-Havoc»–, desde sus estudios en Oxford Razorworks se encuentra ultimando otro simulador de similar concepción que se muestra como una clara evolución del primero.

«Enemy Engaged. RAH-66 Comanche vs Hokum» se está creando con la intención de conseguir un alto grado de perfeccionamiento, lograr un mejor tratamiento de las campañas dinámicas, una simulación más interactiva y más realista tácticamente. Existe un replanteamiento en este proyecto que se dirige a cubrir las posibles carencias de «Apache-Havoc» y a potenciar aquellos aspectos que lo hacían más destacable.
Si bien es cierto que el RAH-66 Comanche y el Ka-52 Hokum son dos aparatos de última generación de los que es difícil discernir qué es hipótesis y qué son datos verídicos, la profundización de Razorworks nos hace sospechar que puede llegar al límite de lo legalmente posible. Recordemos que las avanzadas características estos "juguetitos" son, en parte, secretos militares, y ambos son la joya de la industria armamentística de sus respectivos países. Pero recopilar una extensa documentación puede dar magníficas referencias a los diseñadores con el fin de aproximarse a lo que puede ser volar y combatir en uno de estos aparatos. No nos cabe duda de que la compañía así lo ha hecho.
El programa nos llevará a El Líbano, Yemen/Arabia Saudí y Taiwán en escenarios bélicos de combate ciertamente realistas, pero también con cierto toque futurista y una gran complejidad de circunstancias donde numerosas unidades de aire, mar y tierra de todo tipo se coordinan en cada bando. La extensión de estos entornos simulará una superficie de unos 400 Km.
Las misiones de campaña podrán asignarse a un grupo de vuelo concreto y se podrá llevar a cabo cometidos tan diversos como la escolta de transportes, ataques nocturnos, apoyo a tierra e incluso de búsqueda y rescate. Las campañas se nos presentarán a través de un interfaz detallado en el que podremos ver el estado de la contienda en diferentes frentes.



Con un vistazo a un par de capturas del programa de diseño –LightWawe–, podemos ver la minuciosidad empleada en la creación de las cabinas.





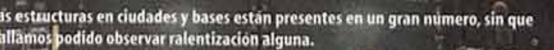
Lo más espectacular de «Enemy Engaged» va a ser el minucioso detalle tanto en funcionamiento como en aspecto de ambos aparatos



Los grupos de vuelo son de, al menos, dos helicópteros. Será posible coordinar ataques con otros aparatos asignando diferentes órdenes.

Aparte de los Helicópteros de combate también pueden observarse operaciones aéreas de cazabombarderos.





Las estructuras en ciudades y bases están presentes en un gran número, sin que hallamos podido observar ralentización alguna.













Cara a cara

Tal y como hemos podido comprobar, la cabina de «Enemy Engaged» va a ser un auténtico deleite. Desde la precisa representación de cada instrumento y sistema de adquisición de objetivos, hasta la recreación de los pilotos, el grado de detalle va a ser brillante. Los pilotos estarán completamente animados. Por poner un ejemplo de la beta que ha llegado a nuestras manos, si activamos el piloto automático, la mano del piloto abandona la palanca del cíclico.

también están diferenciados los sistemas de visión del piloto, en el Comanche los datos se proyectan directamente en el casco, mientras que en Hokum estos vienen dados en el HUD.

Pero eso no es nada si, como parece, va a ser posible sustituir la textura del rostro del piloto por una fotografía escaneada. Imaginemos poder seleccionar un ángulo de cámara y vernos virtualmente pilotando uno de estos helicópteros es, como poco, sugerente. Además, si la incorporación de esta opción en el programa no aparece con el lanzamiento, está previsto un parche para que pueda ser posible.

Licencia para jugar

En nuestra visita a Londres a las oficinas de Empire, y de la mano de sus distribuidores en nuestro país, Dinamic Multimedia, se nos invitó a ser partícipes de una fabulosa y reveladora experiencia. Como sugerente toma de contacto, antes de poder ponernos frente a los mandos de un helicóptero, lo cierto es que superó nuestras expectativas. Una vueltecita en un helicóptero real hubiera sido más que suficiente para regresar a la redacción con buen sabor de boca. Pero si además decimos que nos dejaron pilotar unos minutos –controlado, eso sí, por un instructor–, bueno mejor dicho enredar un poco con los mandos, estamos seguros de suscitar la envidia de más de uno.



La ocasión de realizar algunas maniobras tan comunes como el despegue y el aterrizaje que, todo hay que decirlo, fueron pacientemente asistidas por el instructor, no es algo que se presente todos los días. Nada más fácil que aportar pruebas fotográficas para demostrarlo.

ASPAS SILENCIOSAS

Cuando decimos que será más complejo en cuanto a la simulación táctica nos referimos a las opciones de coordinación con el grupo de vuelo, tropas aliadas y el wingman. Se está implementando una considerable lista de comandos para realizar operaciones en combinación con otros helicópteros que revelan una IA más convincente que en el anterior título de la compañía. Además, la función del piloto y el armero van a estar bien diferenciadas, y será posible situarse en cualquiera de los dos puestos de cada helicóptero.

El motor gráfico de «Enemy Engaged» se basa en varias claves. La primera y más importante recrear un auténtico modelo de vuelo, dotar al entorno de una gran variedad de unidades –más de 60 tipos de vehículos–. El terreno y la atmósfera quedan, al parecer, en un segundo plano, ya que no se aprecia por el momento un nivel de detalle gráfico demasiado alto a pesar de que está modelado sobre mapas digitales, pero en cualquier caso será suficiente para no desvirtuar el programa significativamente. Pero en lo que afecta al motor gráfico hay también datos destacables, como son el soporte de resoluciones de hasta 1600x1200 y el complejo tratamiento de las luces.

Otras prioridades en el diseño del juego han pasado por ajustar la precisión de la aviónica en la medida de lo posible y de las situaciones de emergencia. La representación de los daños que puedan sufrir los helicópteros en combate, accidentes, los asientos de eyección del Hokum, las averías o los factores que pueden interferir en la precisión de lar armas entrarían dentro de este capítulo.

Estamos ya ansiosos por tener en nuestras manos el último simulador de Empire y comprobar si efectivamente es un joya.

· Compañía: **THE BITMAP BROTHERS** · En preparación: **PLAYSTATION** · Género: **ARCADE**

Speedball 2100

Deporte del metal

Aún estando en una fase de creación no demasiado avanzada, lo primero que nos llamó la atención de este título es que sigue siendo muy parecido al original que alcanzó una gran popularidad hace algunos años. Es evidente que The Bitmap Brothers no quieren abandonar el estilo del clásico «Speedball», sino más bien aprovechar el mejor hardware disponible para acentuar y aumentar la calidad del juego tanto en el aspecto técnico como en el de la adicción. Para aquellos a los que «SpeedBall» no les suene de nada, decirles que es un juego pseudo-deportivo en el que se plantean encuentros entre dos equipos enfundados en sus corazas metálicas que han de tratar de marcar tantos en la portería opuesta con una bola de metal y donde vale todo. Pero lo realmente espectacular era la velocidad de la dureza de la acción en juego.

Bien pues estos elementos se intentarán mantener, al igual que la interfaz, pero dentro de un entorno tridimensional, que posibilitará animaciones más complejas, la aplicación de efectos de iluminación y sobre todo una gran libertad de movimientos más realistas dinámicamente. Por ejemplo, será posible personalizar la apariencia y equipación de los miembros de cada conjunto.

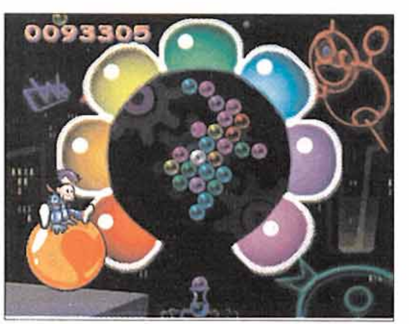
De igual modo, la cancha de juego será más interactiva, tendrá zonas especiales, resortes, ítems y estará también presente el juego sucio. En definitiva, más duro, veloz y "metálico". Los modos de juego contemplarán distintos tipos de torneos, ligas, entrenamiento y por supuesto encuentros para dos jugadores.

Claro que todas estas apreciaciones no son ni mucho menos definitivas, queda mucho trabajo por hacer, y aspectos como el sistema de cámaras dinámico o la IA de los jugadores pueden condicionar en gran medida el hecho de que «Speedball 2100» enganche, éste es el reto. Habrá que estar atento para conocer si The Bitmap Brothers logran llevar a buen puerto el proyecto sacando el máximo partido a las posibilidades de PlayStation. Prestigio experiencia y talento ya han demostrado tener.

Spin Jam

Burbujas revolucionadas

· Compañía: **EMPIRE** · En preparación: **PLAYSTATION** · Género: **ARCADE**



Este arcade al más puro estilo clásico que está siendo creado por la propia Empire, verá próximamente la luz en PlayStation. Toma como principales características la sencillez y los gráficos coloristas para crear una inmediata adicción. Lo cierto es que va a ser un programa del que no merece la pena extenderse entrando en detalles. Un concepto de juego muy simple ha sido muchas veces la fórmula más adecuada para alcanzar un éxito multitudinario y esa es precisamente la que adopta el programa. Esta premisa a veces ha quedado en extraños experimentos y otras ha dado lugar a la aparición de clásicos como «Tetris» o «Puzzle Bubble».

Con personajes de dibujo animado y un sistema de juego que se basa en las archiconocidas burbujas de «Puzzle Bubble», «Spin Jam» es desenfadado y fácil de jugar para aficionados de cualquier edad, y esto viene a cuento de la proliferación de esta plataforma. Requiere habilidad, coordinación y un buen manejo del mando de la consola, pero en realidad lo puede jugar cualquiera. Con todo, ¿será realmente aditivo? Todo depende de las preferencias de cada uno, pero encontramos que está más bien dirigido a un público infantil.

El juego tratará de disparar burbujas hacia el eje de una rueda giratoria en cuyo contorno se encuentran unas pompas de varios colores. Haciendo impactar burbujas del mismo color y haciendo girar la rueda podremos ir almacenando cada una en la pompa que le corresponde y obtener puntos. Si fallamos el tiro las burbujas regresarán al eje obligándonos a ser más precisos cada vez. A partir de este sencillo enfoque entran algunas variantes que dependerán del modo de juego, la aparición de objetos y bonus especiales. El modo que encontramos más interesante es el de la batalla, ya que permite incordiar a nuestro oponente endosándoles más y más burbujas y despertando de forma más acentuada el sentido de la competición. También estará integrado un modo en el que el principal atractivo será visitar es medirse contra otros personajes e ir visitando diversos entornos entre lo surrealista y lo desternillante.

Ford Racing

Especialidad de la casa

· Compañía: **ELITE** · En preparación: **PC, PLAYSTATION** · Género: **ARCADE**



«Ford Racing» es el fruto de la colaboración de Empire con la firma Ford, poniendo a nuestra disposición los turismos más conocidos de la marca entre los que podemos encontrar los modelos Focus, Mondeo, Ka, Cougart, Scort..., hasta un total de 12.

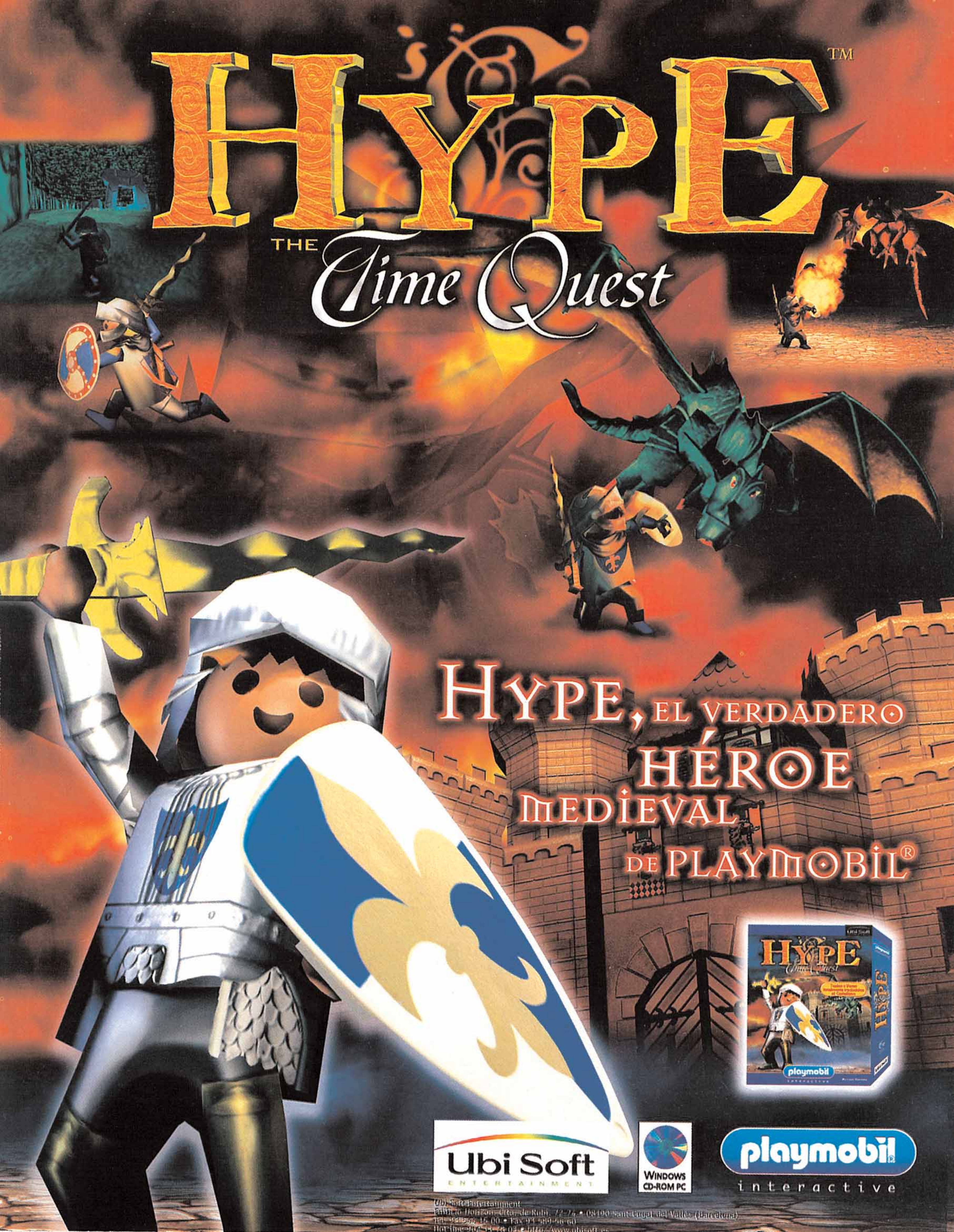
En este programa los protagonistas son los coches y la propia marca Ford, puesto que el realismo de la conducción ha sido traducido en un estilo de juego muy arcade y simplificado. Los controles y el comportamiento físico de los coches en carrera será extremadamente sencillo, de modo que no intervienen factores como la climatología o las posibles averías del coche. Por otro lado, encontraremos una importante invitación a concentrarnos en la competición y en el espectacular entorno gráfico que posee el programa. Pero, de momento, el enfoque que se le está dando a lo hace un título más adecuado para aficionados al automovilismo y coleccionistas que para los que quieren sacarle el máximo partido al realismo en la conducción.

Dado tal planteamiento no estaría de más, aunque parece poco probable que se implemente, una extensa documentación de cada coche y la posibilidad de poder verlos en 3D e incluso en fotografías con todo lujo de detalles. No será posible pilotar, por ejemplo, un Ford Mondeo hasta que no hayamos completado con éxito algún torneo, y esto choca en cierta medida con el planteamiento del programa. En este sentido, sí resulta muy acertada la posibilidad de grabar y almacenar las carreras desde para poder ser visualizadas posteriormente.

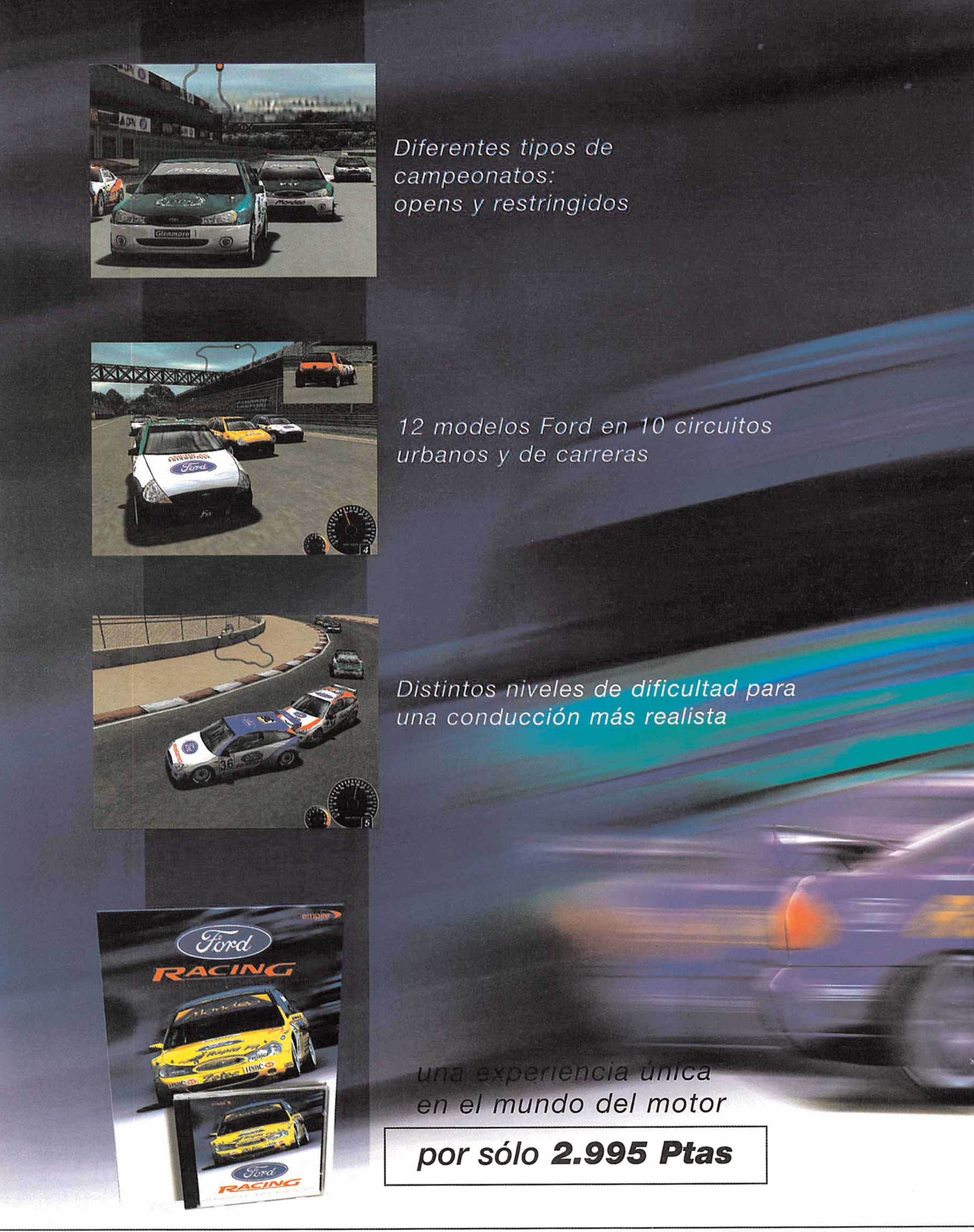
Los Ford están muy presentes en varias competiciones y torneos tanto de Rally como de turismos, pero aquí los distintos modelos competirán entre sí de manera que, comenzando con un modesto Ford KA, iremos accediendo a otros cada vez más potentes y lujosos.

En carrera, la velocidad y los gráficos minuciosamente detallados están garantizados. Las texturas, los brillos de la carrocería e incluso el interior del coche tienen una pinta estupenda, y quizás en la versión definitiva que aparezca en nuestro país podamos seleccionar vistas internas dentro del coche. Los circuitos poseerán un realismo majestuoso, pero una vez más encontramos que quizá no haya tantos como cabría esperar.

Nos encontramos ante un título que por lo visto hasta ahora aparecerá con un desarrollo técnico impresionante en algunos aspectos, pero que en otros puede no agradar a los puristas.



HYPE™
THE Time Quest
HYPE, EL VERDADERO HÉROE MEDIEVAL DE PLAYMOBIL®
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
WINDOWS
CD-ROM PC
playmobil
interactive
Ubi Soft Entertainment
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)


Diferentes tipos de
campeonatos:
opens y restringidos
12 modelos Ford en 10 circuitos
urbanos y de carreras
Distintos niveles de dificultad para
una conducción más realista
Ford
RACING
empire
una experiencia única
en el mundo del motor
por sólo 2.995 Ptas

Ford

RACING

¿Realmente has conducido tu coche?

Puma | Ka | Escort | Taurus | Explorer | GT 90 | Fiesta | Focus | Mondeo | F150 | Mustang | Cougar





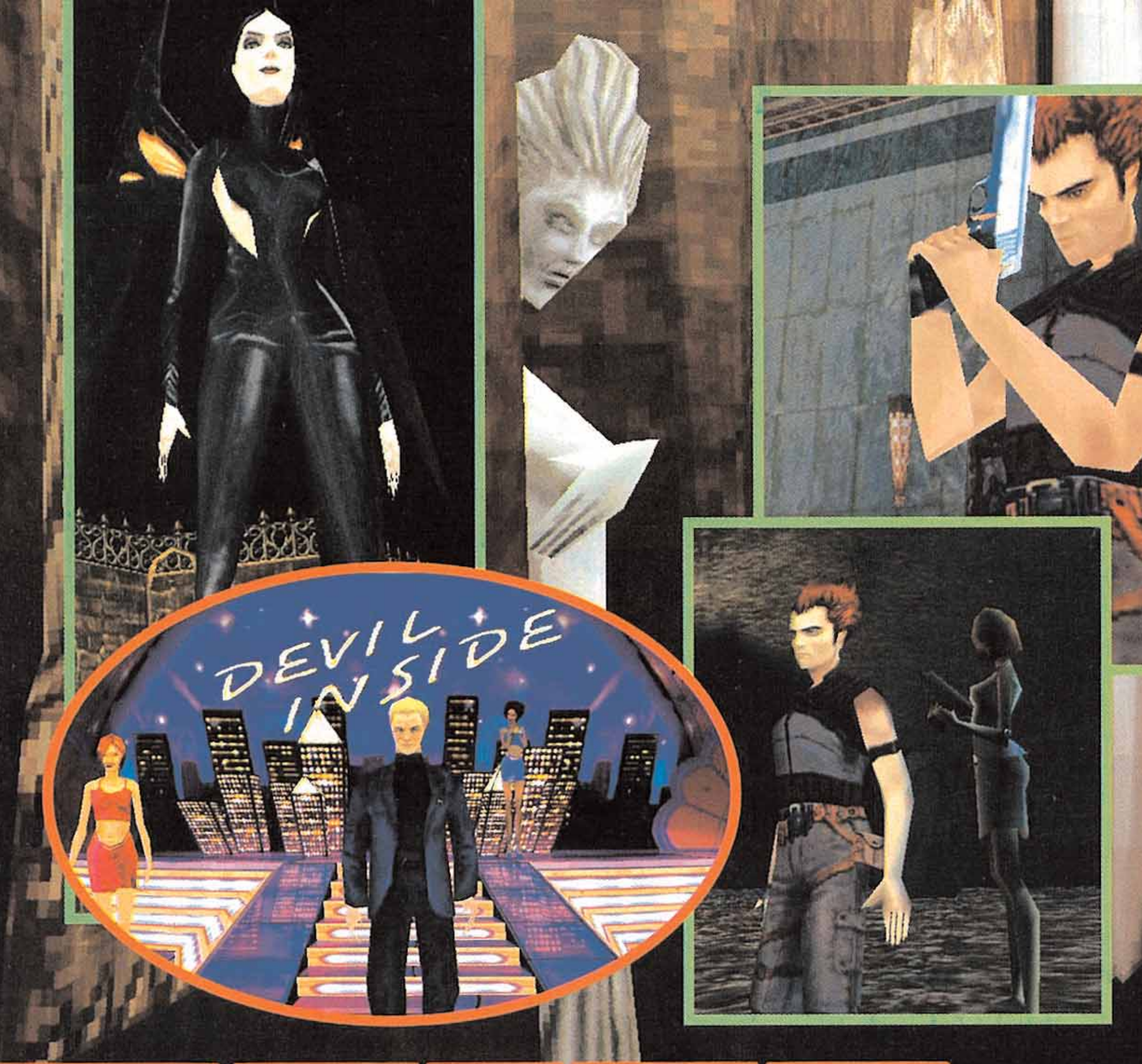


hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.com 3|2000

- Compañía: **GAMESQUAD/CRYO**
- En preparación: **PC**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**

«Devil Inside» es la nueva obra maestra del equipo diseñador de juegos del renombre de «Alone In the Dark». «Devil Inside» toma una dirección muy similar a la que llevaría una película "made in Hollywood" y tiene lugar en el demente mundo de los concursos y reality shows de la televisión por cable de los EE.UU. El juego ofrecerá un grado de suspense que podrá llegar a cortarnos la respiración, y unas perfectas dosis de acción y de aventura que mantendrán muy pegados en la silla a todos los jugadores que se atrevan a adentrarse en su particular universo, sean cuales sean sus preferencias a la hora de disfrutar de algún software lúdico.



DEVIL inside

«Devil Inside» será una aventura con grandes dosis de acción y muchos puzzles

En la aventura controlaremos a Dave Ackland, un agente del F.B.I. que fue dado de baja del cuerpo, pues sus métodos eran tan excesivamente violentos que daban casi siempre como resultado final el fallecimiento de manera brusca del sospechoso o delincuente. Tras esto, se hizo periodista para una cadena local de televisión, especializándose en sucesos paranormales o que entran dentro de lo irracional. Dave no es un ser humano normal y corriente. Ya desde su nacimiento fue bendecido, o maldecido, según del lado que se mire, con el don de poder exteriorizar y manifestar físicamente su malévolo lado femenino, de nombre Deva, enfundada en un ceñido mono de cuero que hace más evidentes las sinuosas curvas de su cuerpo y que en absoluto simula el gran potencial sobrenatural de que dispone.

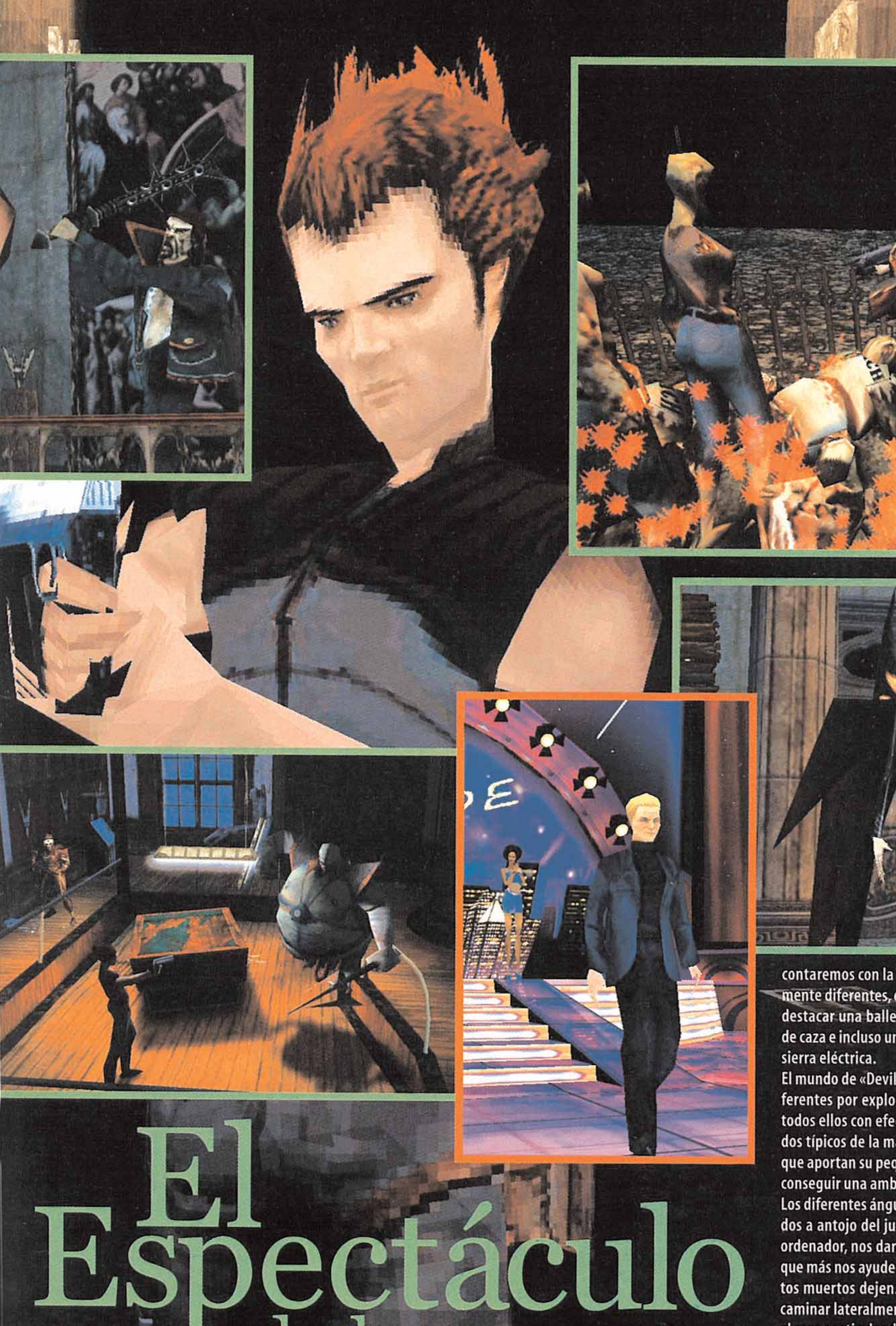
LA CASA ENCANTADA

«Devil Inside» nos permitirá acompañar a Dave en sus aventuras a través de una casa encantada en la que se han cometido los crímenes más atroces que la humanidad haya podido conocer. Cada movimiento que haga Dave será capturado por las cámaras automáticas que allí han sido instaladas o por la que llevan al hombro el equipo de cámaras que acompañarán al protagonista en todo momento y a los que deberemos proteger de los peligros que haya en aquel lugar pues, al fin y al cabo, formamos parte del siniestro espectáculo y, sin ellos, la emisión no podría realizarse. Dado que esto será así, y tenemos un público al que nos deberemos, no sólo tendremos que sobrevivir, sino también tratar de hacerlo lo más emocionante, violento y espectacular que podamos, ya que eso es lo que demandan los niveles de audiencia.

El engine 3D, específicamente creado para el juego, permitirá acciones como abrir puertas, acceder a nuevas salas, encontrar nuevos monstruos con los que combatir y todo ello sin ningún descenso en los niveles de jugabilidad. Además, permitirá unos gráficos sorprendentes, unas animaciones que alcanzan un grado de realismo alucinante y unos ángulos de cámara hasta ahora nunca vistos y que le darán al juego, en efecto, el aspecto de una emisión televisiva. En «Devil Inside» nos encontraremos con horribles monstruos que nos atacarán de manera incesante, cada uno más complicado de abatir que el anterior, por lo que será primordial usar todo aquello de que dispongamos, desde poderes psíquicos, hasta cualquier arma de fuego o de cuerpo a cuerpo y, cómo no, nuestra astucia.

PUNTOS DESTACABLES

Nos podremos llegar a encontrar con más de cuarenta enemigos diferentes. Para defendernos de sus envites



El Espectáculo de la MUERTE

contaremos con la friolera cantidad de once armas totalmente diferentes, en el caso de Dave, entre las que cabría destacar una ballesta, una ametralladora, una escopeta de caza e incluso un generador de electricidad y hasta una sierra eléctrica.

El mundo de «Devil Inside» tendrá más de cien lugares diferentes por explorar, tanto interiores, como exteriores, todos ellos con efectos visuales como relámpagos y sonidos típicos de la más terrorífica de las películas de terror que aportan su pequeño gran grano de arena a la hora de conseguir una ambientación oscura y opresiva.

Los diferentes ángulos de cámara, que podrán ser escogidos a antojo del jugador o de manera automática por el ordenador, nos darán la posibilidad de seleccionar aquel que más nos ayude en nuestra acciones y que menos puntos muertos dejen. Los personajes podrán correr, saltar, caminar lateralmente, agacharse, rodar por el suelo y, en el caso particular de Deva, volar. La inteligencia artificial (IA) estará tan depurada que permitirá a los enemigos tomar decisiones como la de huir si se encuentran en inferioridad de condiciones, esconderse, reagruparse o aprender de sus propios errores, por lo que si le sumamos el hecho de que cada enemigo contará con una manera única de combate, será todo un reto adaptarnos a cada situación violenta.

C.F.M./D.D.F.

HUBERT CHARDOT, Diseñador Jefe del equipo de desarrollo de «Devil Inside»

A sus cuarenta y dos años, ha sido la persona que ha dirigido todas las fases de diseño de los juegos, durante ocho años. Trabaja, por supuesto, para Gamesquad, por lo que continúa adaptando los textos y diálogos de «Devil Inside», pero al mismo tiempo se encuentra, junto a Frederic Raynal, trabajando en una aventura para Dreamcast, con toques de terror y acción, de nombre «Agartha» y, también, se encuentra inmerso en el ambicioso proyecto que es «Alone in the Dark», escrito y dirigido por Darkworks.

MICROMANÍA: El equipo diseñador de «Devil Inside» tiene a sus espaldas la creación de toda la popular y exitosa saga «Alone in the Dark». ¿Es esta adquisición un tanto para Cryo? ¿Cuanta gente formáis Gamesquad?

HUBERT CHARDOT: *Creo que Cryo necesitaba un equipo de programación como Gamesquad, al igual que Gamesquad precisaba de un distribuidor como Cryo, no solamente en términos económicos, sino también por la manera de colaborar, especialmente en cuanto a medios tecnológicos, pues Cryo cuenta con un excepcional departamento de I+D, y ha crecido y se ha establecido gracias a juegos como «Dune», –primero fueron programadores y luego distribuidores–, y saben muy bien qué es lo que necesitamos y nuestras expectativas.*

MM.: Nos gustaría saber algo más de Gamesquad.

H.C.: *Gamesquad es un estudio de desarrollo recién creado, cuya base está en Villeurbanne (localidad cercana a Lyon). Fue fundado en septiembre de 1997 con el fin de crear juegos para PC y consolas. Cuatro fueron las personas encargadas de la fundación de Gamesquad: Laurent Salmeron, que trabajó primero para Infogrames como programador y posteriormente para Adeline («Little Big Adventure 1 y 2», «Time Commando»); Laurent Paret, jefe de programación de Infogrames («Alone in the Dark 2 y 3») y director técnico de Infogrames USA. Christophe Nazaret, programador de «Lucky Luke», «Alone in the Dark 2 y 3» y «Time Gate», y un servidor, diseñador de «Alone in the Dark 1, 2 y 3», «Time Gate», «Shadow of the Comet», «Prisoner of Ice», «Impossible Mission»... Por el momento, Gamesquad cuenta con aproximadamente quince personas, todos ellos, profesionales de la programación y el diseño, pero por encima de todo, adictos a los juegos, que se están diseñando el interfaz de usuario de «Devil Inside» y, aparte del proyecto, Marina y Severine que llevan las labores de administración y comunicaciones...*

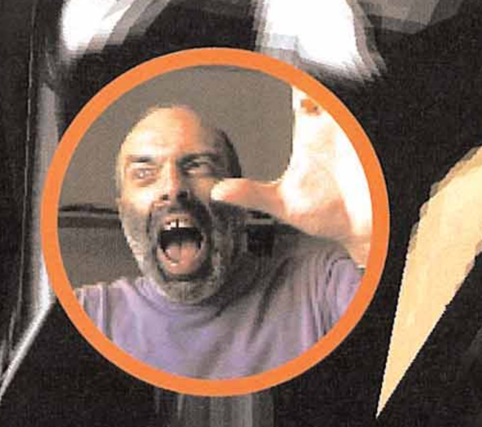
MM.: Que los juegos pertenecientes al género de la aventura no se vendan bien o no tenga el suficiente apoyo económico, ¿debe concernir al equipo?

H.C.: *«Devil Inside» es una aventura con grandes dosis de acción y muchos puzzles, posibilidades de exploración, armamento disponible y tremendas dosis de terror y humor macabro. Se deberá explorar una inmensa mansión llena de lugares ocultos y habrá que defenderse de un total de cuarenta enemigos diferentes, cada uno de ellos con su propio comportamiento, y además se podrá elegir el punto de vista que se quiera, desde una perspectiva de pájaro, una cámara dinámica, una estática que cubra ciertas zonas de escenario, una de primera persona, tercera... La principal ambición de Gamesquad es ser los artífices de la mejor aventura de acción que se haya hecho en la historia del software lúdico.*

MM.: ¿Las características que se le han añadido al juego son para que sea más atractivo para el usuario, porque el género purista de la aventura ha muerto?

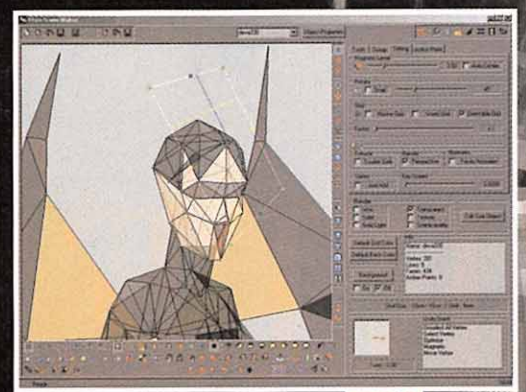


"Los factores que limitan la creación de juegos son, básicamente, tiempo y dinero..."



THEO, UN NOMBRE DE PERSONA PARA UN ENGINE REVOLUCIONARIO





Tres años ha durado la elaboración del motor gráfico en el que se está basando «Devil Inside». Como si de una herramienta tipo 3D Studio se tratara, con Theo –nombre con el que se ha bautizado al engine–, se están llevando a cabo los diseños de los personajes; los movimientos de todos y cada uno de estos y, por si esto fuera poco, todos los escenarios de que va a constar la aventura. Ni que decir tiene que con la creación de Theo, Cryo ha dado un paso hacia delante en la escala del progreso tecnológico, cosa que se va a ver en todos y cada uno de los compases de «Devil Inside».

H.C.: *El género de la aventura siempre "pide" que se le aporte una historia bien elaborada y atrayente. En este campo hay que conjugar elementos de pura investigación, como en el caso de «Versalles», con dosis de acción arcade, como «Tomb Raider» o «Resident Evil». La perfecta realización dependerá siempre del talento y buen hacer de los autores. Uno de los juegos que más ha vendido en la historia de los videojuegos, «Myst», era una aventura pura y dura con una buena historia, una gran ambientación y un universo atrayente... No creo que el género muera nunca realmente.*

MM.: ¿Cree usted que todos los juegos de aventura están convergiendo hacia una más que descarada similitud con juegos como «Tomb Raider»?
H.C.: *«Tomb Raider» supuso una doble revolución para la industria del videojuego, en términos de merchandishing y jugabilidad. Es normal que otros distribuidores y diseñadores quieran seguir los pasos de un caso en particular como éste. Desde mi punto de vista, Eidos no se esperaba el tremendo éxito que tuvo el juego. Esta clase de milagros solamente ocurren una vez en la vida.*

MM.: ¿Cuáles son los factores limitadores que se ha encontrado en su carrera?
H.C.: *Los factores que limitan la creación de juegos son, básicamente, tiempo y dinero… En cuanto al resto, pienso que sólo hay que adaptar la tecnología, el diseño, la historia, las animaciones, la música... según la plataforma para la que se esté trabajando. La principal parte de nuestro trabajo es simplificar las cosas hacia lo evidente para el usuario, a fin de hacerle la vida más sencilla al departamento de ayuda técnica.*

MM.: ¿Cómo nos metemos en la aventura que supone «Devil Inside»?
H.C.: *Dave, el héroe de la historia, es una estrella de un reality show de gran éxito en la televisión, llamado "Devil Inside". Las misiones irán variando con cada emisión del programa y todas serán presentadas por Jack T. Ripper, el anfitrión de "Devil Inside", el cual, junto con el sádico público, requerirán de Dave, no sólo éxito en su cometido, sino también la mayor espectacularidad posible en las muertes de los enemigos.*

MM.: ¿Puede decirnos algo acerca de los escenarios, así como de los eventos aleatorios que puedan sucederse?
H.C.: *Toda la historia tiene lugar en Shadow Gate, una inmensa mansión muy al estilo de las clásicas películas de miedo de Hollywood, de la que podremos explorar tanto el interior, como el exterior. La libertad de movimiento será prácticamente total y no estará obligado a resolver puzzles o enigmas para acceder a ciertas partes del mapeado. Por supuesto, los enemigos finales y las zonas secretas sí se encontrarán vetadas hasta que se halle la manera de hacerlas accesibles.*

MM.: ¿Podría explicarnos cómo será el interfaz de usuario y cómo funcionará a la hora de controlar las acciones y movimientos del personaje principal?
H.C.: *El interfaz de usuario será extremadamente simple. Los movimientos de Dave y Deva se realizarán mediante el teclado y con el ratón apuntaremos nuestras armas. Para disparar se usará el botón izquierdo del ratón y con la tecla de Intro se cambiará el punto de vista. Caminar, saltar, correr, arrodillarse y escoger las armas, se hará con una combinación de las mencionadas. Si queda como tenemos pensado, podremos evitar que haya que "presionar con la nariz" esa decimocuarta tecla necesaria para llevar a cabo la "super bola de fuego".*

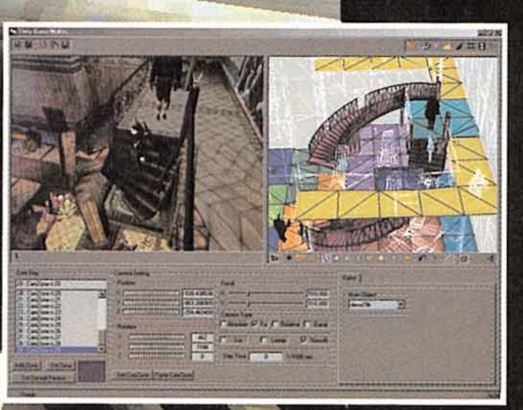
Toda la historia tiene lugar en Shadow Gate, una inmensa mansión muy al estilo de las clásicas películas de miedo de Hollywood

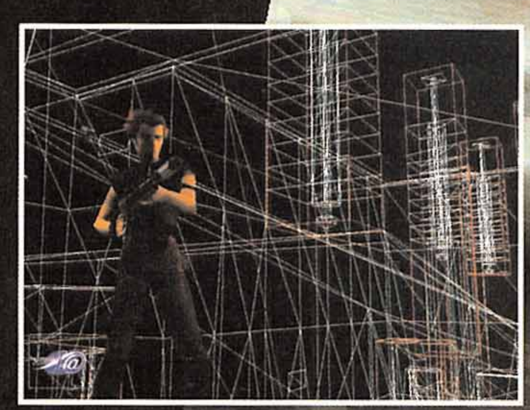
MM.: ¿Podría resumir el juego y lo que a su parecer son los puntos fuertes de esta aventura de acción?
H.C.: *Lo único que puedo decir es que han sido dos años de trabajo realmente agradables de, eso sí, duro trabajo, pero cuya recompensa es ver cómo los testeadores no se cansan de jugar, a la caza de ese bug que todavía no hemos encontrado y, aún así, tras las horas de experiencia, ver cómo siguen saltando de la silla porque un monstruo les sorprende. Creo que lo mejor que escuché fue de labios de un chaval de catorce años que dijo: "Esto es una locura. No hago más que asustarme y no puedo parar de reír... al mismo tiempo..."*

MM.: ¿Cuáles son tus escritores favoritos?
H.C.: *Me tendréis que perdonar, pues es una lista muy larga y eso que seguramente me esté olvidando de algunos (sin mencionar a directores y guionistas de películas, con los que seguramente nos extenderíamos por doscientas páginas)… Así que, vamos allá (Si es demasiado aburrido, me cortas y punto). H.P. Lovecraft (el primero que debo mencionar, pues es el que más claves me ha dado a la hora de diseñar los juegos), Stephen King, Thomas Harris, James Ellroy, Dan Simmons, Raymond Chandler, Dashiell Hammet, Horace Mc Coy, Jim Thompson, David Goodis, Arthur Machen, Richard Matheson, Edgar Alan Poe, Jean Patrick Manchette, Georges Simenon, Jose Giovanni, Alphonse Boudard, René Char, Cocteau, Lawrence de Arabia, Michel Audiard, Jean Genet, Guy Debord, John Keegan, Jack London, Ann Rice, Breat Easton Ellis, Sacha Guitry, J.R.R. Tolkien, Ernst Junger, Conan Doyle…*
Como clásicos: José Luis Borges, Shakespeare, Moliere, Cervantes, Proust, Celine, Zola, Balzac, Flaubert, Chateaubriand, Clauswitz, Voltaire…
En poesía: Baudelaire, Rimbaud, Víctor Hugo, Villon, Prévert, Aragon, José María de Heredia, Serge Gainsbourg, La Fontaine, Appolinaire, Dante…

MM.: ¿Son las limitaciones tecnológicas las que limitan la creatividad argumental?
H.C.: *Por supuesto, debido a la tecnología, las diferentes plataformas, los presupuestos… Pero el hecho es que estas limitaciones le dan una pauta al guionista. Éste deberá imaginar la manera de "engañar" al presupuesto y adaptarlo según más le convenga. Un juego bueno tiene en su contra muchos factores (dinero, tiempo, mercado...) y luego, si nos ceñimos al aspecto tecnológico, hacer una media aritmética de los aspectos que definen un buen juego es imposible, pues si un buen argumento puede ser un 50% de éste... las animaciones también será otro 50%, la música 50% más y los gráficos otro tanto de lo mismo, por lo que al final nos juntamos con un 200% de cosas a tener en cuenta... ¡Imposible!*

MM.: ¿En qué posición situaría al soft lúdico en una escala de progreso del 1 al 10?
H.C.: *Tengo 42 años y el software lúdico no existía cuando era niño, por lo que me considero inmerso en una especie de época de ciencia-ficción y creo que estamos explorando un nuevo mundo que conseguiremos dominar dentro de una o dos generaciones. Estamos al comienzo de una gran aventura. Por lo que a mi respecta, a un 0,75 de una escala de diez.*





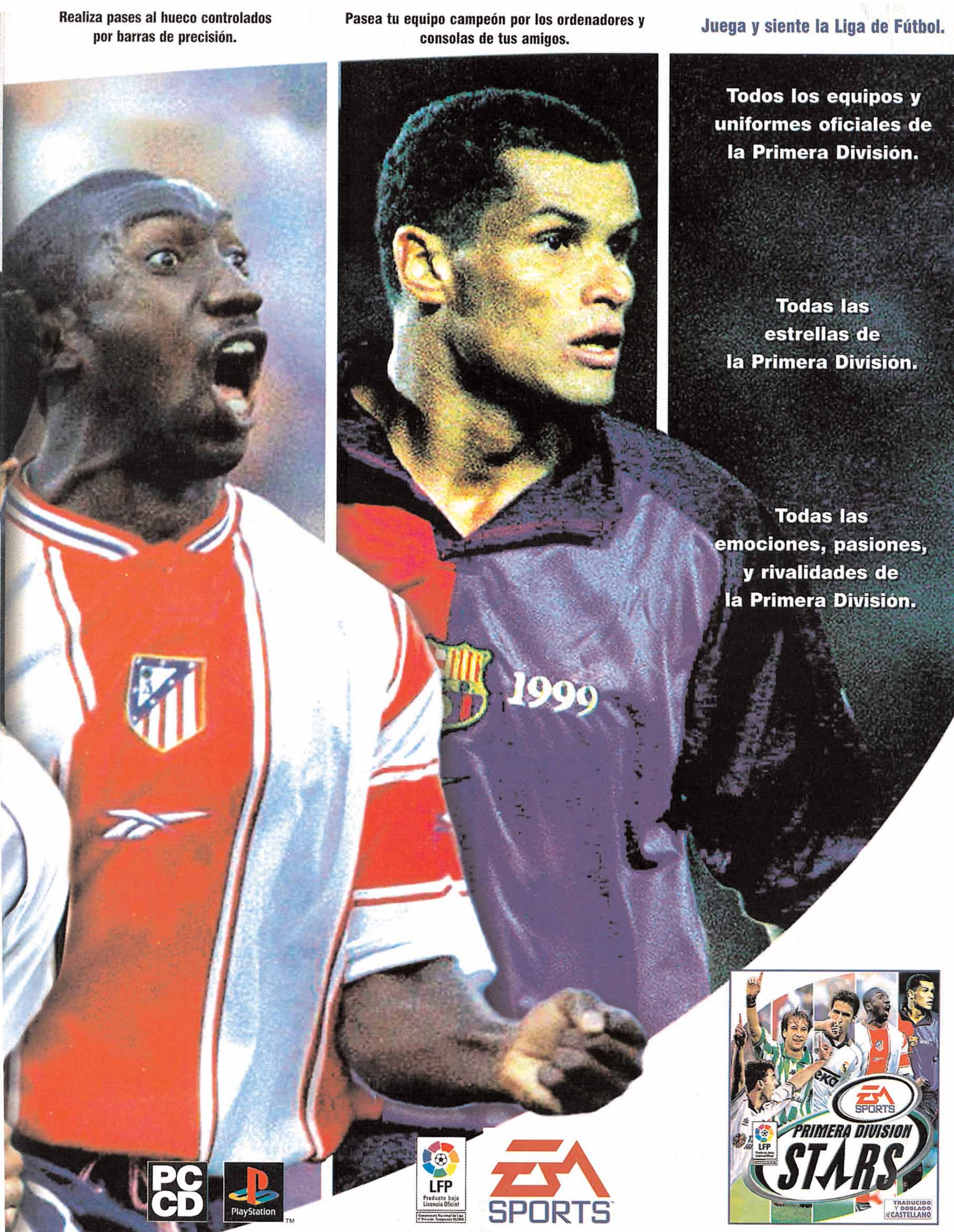


Mejora las habilidades de tu plantilla tras cada partido con el sistema STARS™.

Controla la potencia de los tiros a puerta.

Dosifica el cansancio de los jugadores que se acumula partido a partido.




Realiza pases al hueco controlados por barras de precisión.
Pasea tu equipo campeón por los ordenadores y consolas de tus amigos.
Juega y siente la Liga de Fútbol.
Todos los equipos y uniformes oficiales de la Primera División.
Todas las estrellas de la Primera División.
Todas las emociones, pasiones, y rivalidades de la Primera División.
1999
PC CD
PlayStation
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
EA SPORTS
PRIMERA DIVISION STARS
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

RUNE

Al igual que otros equipos de desarrollo, que en Estados Unidos se agrupan bajo el logotipo de Gathering of Developers, y en otras partes del mundo, como Europa, encuentran sus canales de distribución a través de compañías como Take 2, Humanhead Studios forma un grupo de experimentados profesionales de la creación de juegos de ordenador, muy centrados en la producción de títulos de acción 3D. Aunque todavía como compañía independiente su curriculum no parece ser demasiado extenso, su bagaje es enorme. Pero, aún, y a tenor de su más nuevo proyecto en desarrollo, «Rune», les queda mucho por decir en el género.



El mito toma forma

Con el asesoramiento y apoyo de Epic Games, que han proporcionado las herramientas básicas para su desarrollo, «Rune» nos lleva a un mundo de acción y fantasía ambientado en la época vikinga y haciendo un uso exhaustivo de toda su mitología. La base técnica es el engine de «Unreal», pero no todo en el proyecto de Humanhead se basa en este apartado. Ni mucho menos.

Nuestro anfitrión durante la visita que Micromanía realizó a Humanhead fue Tim Gerritsen, director comercial del estudio y jefe de proyecto en «Rune». Su curriculum, como le sucede al resto de miembros del equipo, y pese a que Humanhead es una compañía relativamente nueva, es realmente extenso. Humanhead se puede considerar como uno de esos pequeños equipos integrados por veteranos de la industria, que se reúnen con un objetivo común: hacer los juegos que les gustan.

Gerritsen cuenta en su haber la participación en desarrollos tan notorios como «Mechwarrior 3», en el que actuó de productor, con FASA Interactive –donde estuvo con inmediata anterioridad a Humanhead–. Antes pasó por Sega y Dynamix (donde colaboró en el diseño de «Aces of the Deep» y «A-10 II»). Y todo Humanhead se rige por la misma tónica de una gran experiencia acumulada. Originalmente, el estudio fue formado en 1997 por seis antiguos componentes de Raven. Algunos de los proyectos en que se vieron involucrados abarcan títulos tan notorios como «Black Crypt», «Heretic», «Hexen», «Take no Prisoners», «Hexen II», «Mageslayer», etc. Y, actualmente, se han visto reforzados durante el último año con la incorporación de gente venida de Fenris Wolf, Viacom y el mismo Raven. Todos, con el objetivo puesto en la creación de «Rune». En total, catorce personas.

Sin embargo, no todo fue claro para Humanhead desde el comienzo, en lo que se refiere a «Rune». Muy al contrario, antes de entrar de lleno en el proyecto, el estudio tenía un título muy diferente en perspectiva. Ni más ni menos que lo que iba a ser... «Daikatana 2». Cuando John Romero aún tenía en mantillas su más que interminable título, Ion Storm llegó a un acuerdo con Humanhead para el diseño y desarrollo de una segunda parte que, de momento, no parece tener visos de llegar a buen puerto. La única realidad es que, tal y como se iba desarrollando la "vida" de «Daikatana», Eidos decidió rescindir el contrato con Humanhead para el título acordado, en vista de centrar sus esfuerzos y los de Ion Storm en la finalización y lanzamiento de «Daikatana» –que esperamos que algún día cercano llegue a ver la luz–. Así que un nuevo proyecto surgió en lontananza, «Rune». Finalmente, «Rune» será distribuido por Take 2 pero, esa es otra historia.

La tecnología en el desarrollo de «Rune» se basa en el engine y el editor de «Unreal», aunque modificados para un nuevo diseño

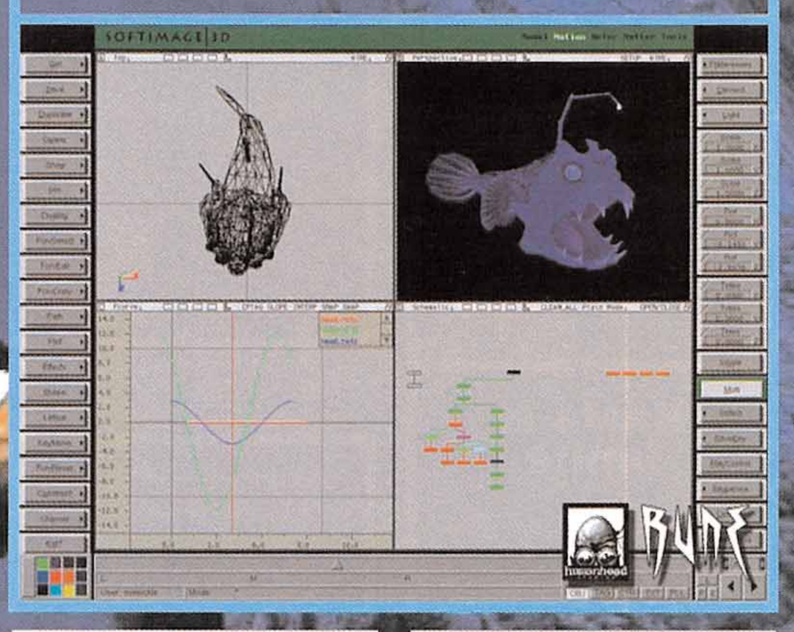
TECNOLOGÍA PUNTA

A fin de contar con los mejores medios en el diseño y desarrollo de «Rune», y con el propósito de reducir, en la medida de lo posible, los problemas derivados de la creación de un engine propio, lo que suele marcar el comienzo del calvario para multitud de títulos de acción 3D, Humanhead abordó a Epic Games para proveerse de las herramientas más adecuadas y la tecnología más avanzada con que afrontar «Rune» con unas garantías más que notables en lo relacionado con la parte técnica. O, en otras palabras, para conseguir el engine de «Unreal» y utilizar bajo licencia oficial «UnrealEd», el editor de niveles desarrollado por Epic.

Durante todo el desarrollo de «Rune», Epic ha considerado a Humanhead casi como su "segundo equipo" de desarrollo, asesorando incluso en algunos instantes del diseño. Sin embargo, la tecnología, por avanzada que sea, no crea por sí misma un juego. De hecho, incluso el vanguardista elemento técnico llegó a quedarse "corto" para Humanhead en determinadas ocasiones, en que el diseño del título exigía del engine cierta flexibilidad para acomodarse a algunos detalles. Así, "aunque trabajar con el motor de «Unreal», señala Gerritsen, "ha sido de lo más satisfactorio, pues ha demostrado numerosas ocasiones que es una tecnología sólida, de enorme potencial y flexibilidad, hemos tenido que añadir algo de nuestra propia cosecha. Nos hemos visto obligados a modificar y mejorar el engine, con un considerable esfuerzo, para añadir un sistema de animaciones de esqueleto, sistemas de partículas, depurar el nivel de detalle al máximo

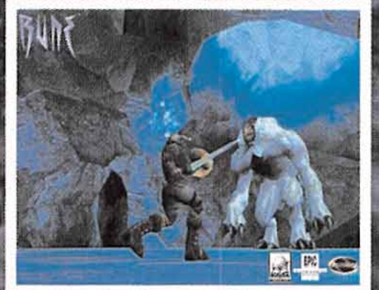
Al servicio de la jugabilidad

Aunque Gerritsen afirma que la tecnología está únicamente al servicio de la jugabilidad, el cuidado diseño de «Rune» en todas sus facetas, y sobre todo la artística, obliga a considerarlo como algo más que otro juego de acción 3D. Cada personaje, y cada pequeño detalle ha sido mimado en su creación, desde los primeros bocetos en papel hasta el paso final al entorno de juego.
El uso de las herramientas más potentes en materia de diseño gráfico así lo atestigua.



El diseño de la acción lleva al jugador a explorar toda clase de entornos; exteriores, interiores y hasta submarinos, en busca de ciertos objetos.





Ragnar es capaz de manejar objetos con las dos manos. Aunque habitualmente un arma y un escudo serán los más habituales, puede incluso recoger miembros cercenados de los cadáveres de sus enemigos.

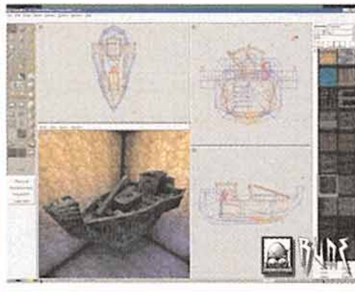
y, asimismo, el propio editor también ha sido modificado para permitirnos crear entornos más ricos y de apariencia orgánica."
Algo que, con la inestimable ayuda de los ingenieros que desarrollaron el engine de «Unreal» ha sido algo más sencillo, no ha evitado una enorme complejidad en el apartado técnico, incluso contando con un engine tan poderoso "de serie".

ACCIÓN Y AVENTURA, ESTILO NÓRDICO

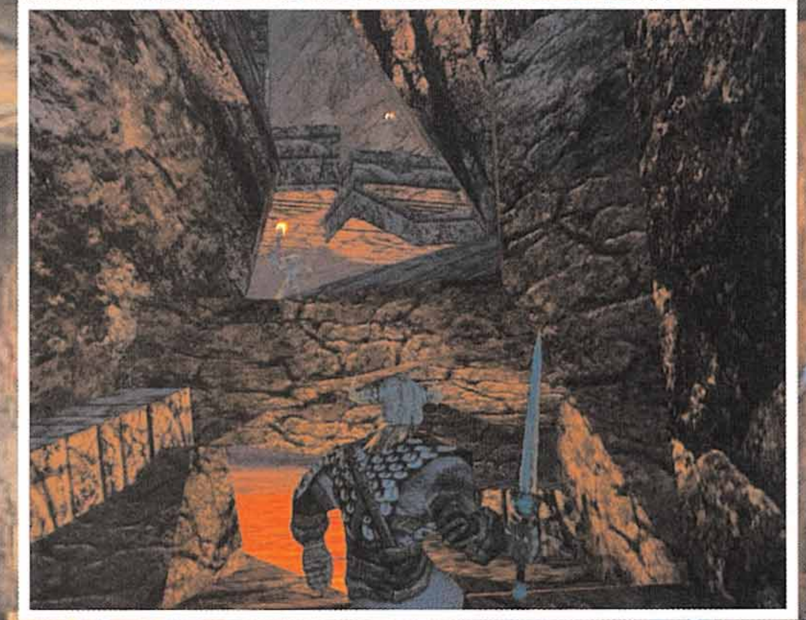
Pese a todo, y a que en un primer contacto «Rune» ya demuestra poseer una maneras magníficas en el apartado de la tecnología, para Humanhead ésta no es sino el apoyo inevitable que se necesitaba para poder llevar a cabo un buen diseño del guión y de la acción misma. "El equipo", afirma Gerritsen, "posee una gran experiencia en la creación de juegos que aúnan un excelente diseño con una gran técnica. «Rune» abunda en esta filosofía que se centra en el desarrollo de entornos de gran belleza y calidad artística, con una gran ambientación y una acción dirigida a los aficionados a los combates cuerpo a cuerpo y los mundos fantásticos."
Así, entramos en el apartado del guión del juego. «Rune» se basa en las leyendas y mitología nórdicas sobre los vikingos y, aunque el juego llegará a ofrecer modos multiusuario, toda la parte de la historia del mismo se centra en el apartado de un solo jugador. El papel que asumiremos en «Rune» es el de Ragnar, un adolescente a punto de entrar en la madurez y ser considerado entre los habitantes de su tribu como hombre. El ansia de Ragnar es combatir como guerrero junto a su padre y establecer su independencia y preparar su legado para la tribu, para poder ser recordado en tiempos venideros como un gran guerrero. Es tiempo, además, para que la tribu acepte nueva sangre, puesto que un etapa oscura se cierne sobre ella desde que un grupo de vikingos renegados, conocidos como los Vikingos Negros, procedentes de la montañas del interior, haya comenzado a sembrar el terror entre las tribus de la costa. Los Vikingos Negros no reconocen en estas tribus el verdadero espíritu de los vikingos y han decidido su exterminio. Humanhead no quiere desvelar muchos más detalles sobre todo lo que viene detrás de este punto de partida pero, como comenta Gerritsen, "el guión, finalmente, conducirá al jugador al submundo de los Vikingos Negros; tierras desconocidas y pasajes subterráneos en el corazón de sus montañas. La trama, en la práctica, se desarrolla sobre el concepto de exploración y descubrimiento de secretos desconocidos, así que no queremos dejar a los usuarios sin la posibilidad de que lo consigan por sí mismos."

«Rune» fue un proyecto que se perfiló como alternativa al desarrollo de lo que iba a ser la segunda parte de «Daikatana»

Humanhead no sólo ha querido ofrecer una ambientación más o menos típica de lo que popularmente se conoce sobre la cultura vikinga, sobre todo a través del cine. Muy al contrario, los miembros del equipo de diseño han llevado a cabo una ardua labor de investigación sobre esta cultura y la mitología escandinava que, por otro lado, ha ayudado sobremanera en la creación de ciertos niveles, enemigos, personajes y situaciones, aún tratándose de un juego de ordenador. No se trata, como afirma Gerritsen de que «Rune» vaya a ofrecer una especie de simulación histórica,



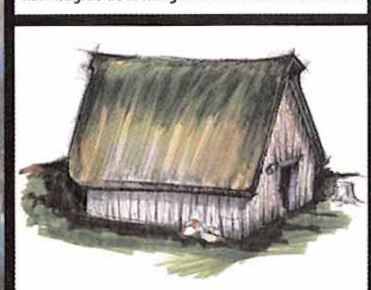




La modificación del engine y el editor de «Unreal» ha permitido a los diseñadores de «Rune» trabajar con un gran detalle ciertas áreas de los escenarios, consiguiendo un aspecto "orgánico" en los mismos.



Muchos personajes y criaturas del juego han sido inspiradas por las leyendas nórdicas, aunque otros han surgido de la imaginación de los diseñadores.

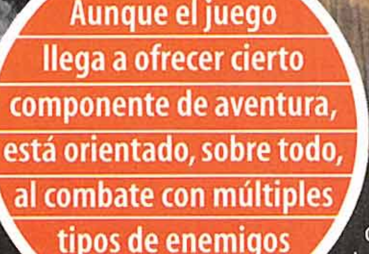


Hasta el límite

La potencia del engine de «Unreal» y del editor diseñado por Epic, «UnrealEd», parecen no haber sido suficientes para Humanhead al afrontar el desarrollo de «Rune». Han sido necesarios numerosos cambios y mejoras en diversos apartados, para que «UnrealEd» se amoldará al diseño de acción que los creadores del juego tenían en mente.
Sin embargo, Humanhead ha tenido una ventaja sobre otros estudios de desarrollo en este sentido. Y es que no todos los días es posible que los mismos ingenieros de Epic accedan a echarte una mano en la mejora de sus propias herramientas, lo que ha ayudado, sin duda, a los programadores de Humanhead a sacar todo el jugo a una tecnología tan avanzada como la utilizada para crear «Rune».







Aunque el juego llega a ofrecer cierto componente de aventura, está orientado, sobre todo, al combate con múltiples tipos de enemigos

pero sí que se podría considerar como una novela convertida en juego de acción 3D. "Existen", continúa Gerritsen, "multitud de detalles de gran exactitud en el factor histórico, como los diseños de los drakkars y de muchas criaturas recreadas de las viejas leyendas vikingas, aunque muchos otros personajes y objetos han de considerarse como una interpretación, más o menos libre, de estos mitos. En el juego se muestra el mundo en que los vikingos creían, el que temían y cómo sus leyendas se ajustaban a él."

EL COMBATE IMPERA

Con estos mimbres, el proyecto de Humanhead se orienta, claramente, hacia la acción. La aventura, aunque contemplada en ciertos segmentos del juego, es un componente más secundario que el combate en sí.
Diseñado como título 3D con perspectiva de juego en tercera persona, los encuentros cuerpo a cuerpo con los enemigos son la salsa de «Rune». El jugador podrá manejar todo tipo de espadas, hachas, dagas... que Ragnar siempre portará consigo y estarán a la vista del jugador. En este sentido, resulta también sumamente atractiva la posibilidad de recoger todas las armas que nuestros enemigos arrojen al ser derrotados, y blandirlas en nuevos combates, con lo que la limitación en el inventario de armamento es casi nula. Sin embargo, resultará recomendable, según la situación, utilizar uno u otro tipo de arma. Una de las claves de ciertas escenas de «Rune» radica no sólo en la agilidad y potencia ofensiva de Ragnar, sino en la discreción con que se acceda a ciertas áreas del mapa, y ahí no siempre el arma más poderosa resulta la más aconsejable. El sigilo puede resultar clave al tratar de evitar –no siempre habrá que abordar de cara– las abominaciones que se esconderán en la oscuridad de las cavernas de las montañas de los Vikingos Negros. Incluso, podremos usar como "arma" objetos como antorchas pero, yendo más allá, el hueso de algún esqueleto y hasta el miembro cercenado de algún enemigo podrá servir como arma arrojadiza, llegado el caso concreto.
En su nivel más básico de diseño, «Rune» se puede considerar como un título de acción y exploración pero, a diferencia de producciones como «Tomb Raider», está mucho más centrado en el combate, en toda su pureza, dejando los puzzles como un ingrediente secundario. Existen ciertos enigmas, pero más orientados en un sentido de cómo acceder desde un punto del mapa hasta otro, que en descubrir dónde se oculta una llave o cómo se puede activar cierto interruptor. La fuerza bruta, siendo algo exagerados, con un apoyo de la lógica, forman la base del diseño en «Rune».
"El juego está definido por la acción y el combate", comenta Gerritsen, "aunque hay mucho más en sus contenidos. Ragnar es sólo una parte de la trama, que involucra ciertas partes de la mitología escandinava con criaturas fantásticas. Por otra parte, al ser el alter ego del jugador, el diseño de la acción se basa también en las pistas que Ragnar puede ofrecer al usuario en determinadas circunstancias. Mirará a ciertos objetos que puedan resultar de ayuda, hará comentarios en ciertas situaciones, etc. Algo parecido a lo que ocurre con el diseño de «Grim Fandango» (...) Ragnar, sin embargo, es un guerrero, es decir, el combate es el corazón del diseño. Siempre podrá llevar encima un máximo de tres armas, un escudo y algún otro objeto en su mano. Gran parte del tiempo invertido en el diseño de la acción se ha centrado en equilibrar adecuadamente las animaciones y movimientos del personaje con unos controles sencillos e intuitivos. Algo que, al principio, entraba en conflicto con esa particularidad del personaje de ofrecer pistas sobre objetos y sobre el entorno, hasta que encontramos el modo de resolver el problema. No se trata de limitar la habilidad propia de cada jugador al manejar a Ragnar, lo que podría estar recordándole constantemente que «Rune» es sólo un juego... Hmmm, no sé, es algo complicado de explicar. Diría que es necesario jugar con «Rune» para comprender este concepto en profundidad."
En cualquier caso, el sistema de combate diseñado para «Rune» parece inspirado en los juegos de lucha más tradicionales, aunque conservando todo el estilo propio de un título de acción en tercera persona. A diferencia de







aquellos, en «Rune» nos podremos encontrar con combates en los que seamos atacados tanto por enemigos singulares como por múltiples oponentes. Algo que también afectará el modo de juego multiusuario.

Los diseños de cámara están siendo ajustados para evitar esa desagradable sensación de verse indefenso en algún momento al producirse un cambio de perspectiva inesperado o un ajuste de la cámara al salir alguno de los enemigos del campo de visión. Al igual que los controles, en «Rune» este apartado está optimizado para que el jugador se pueda concentrar en la acción, y no en el interfaz.

A VUELTAS CON EL ENGINE

Algo que afecta en «Rune» a la jugabilidad y que ha dependido directamente de la potencia del engine es el diseño de los escenarios. Los responsables de esta área en Humanhead han creado un mundo particularmente detallado, tanto en localizaciones exteriores como en interiores –de las que no quieren comentar aún todos los pormenores–. Y ello ha obligado a que los ingenieros de software se vean en la necesidad de retocar ciertas partes del motor de «Unreal» para adaptarlas a las necesidades del guión. "Las mejoras", comenta Gerritsen, "llevadas a cabo en el engine han sido realmente necesarias. La complejidad del entorno de juego y los escenarios han sido obligadas. Aunque los resultados merecen la pena, aunque sólo sea por ver como la gente se queda boquiabierta al contemplar ciertas escenas."

«Rune», con todo lo visto, parece incluso más ambicioso de lo que se pueda imaginar. Tanto, que pensar en la posibilidad de que en Humanhead tenga en mente la producción de una segunda parte sea algo más que probable.

"Aún no hemos decidido nada para el futuro después de «Rune», afirma Gerritsen. "Sin embargo, y pese a que se están discutiendo alternativas, sí es posible que «Rune» tenga una continuidad fuera del mundo del videojuego. Recientemente hemos llegado a un acuerdo con Atlas Games, editores de varios juegos de rol como «Feng Sheui», «Ars Magica» y «Over the Edge», pero es todo lo que hay, por ahora."

Con todo, «Rune» no sólo se perfila como uno de los títulos más atractivos del género para el futuro más inmediato, sino que realmente puede aportar un nuevo punto de vista sobre el mundo de la acción, que parece condenado a perpetuarse con clónicos de «Quake». Veremos lo que el futuro nos depara.

D.D.F.

Flash

La empresa Ei System, el megastore-ensamblador informatico más importante de España, de capital 100% español hasta hace unos días, ha sido adquirida por el grupo británico Dixons, aunque no se saben aún los detalles sobre la operación.

Sun Microsystems regalará su fabuloso sistema operativo SOLARIS a partir de la versión 8.0, para hacer frente al posicionamiento del mercado que tiene Microsoft, y es posible que haga público su código para competir con Linux, en los servidores de red.

Creative Labs ha anunciado el lanzamiento del teclado Blasterkey MP3 para el mercado de consumo. Este producto permite a todos los entusiastas de MP3 aprender, reproducir y crear música en Internet. Se puede obtener más información de www.Blasterkey.com

NeMO S.A., la propietaria de la herramienta de desarrollos de entornos 3D multimedia NeMo, anunció su colaboración con un creador de motores 3D para juegos Ipion Virtual Physics para implementar dinámica en tiempo real al entorno NeMo. Con la nueva librería de rutinas de física y geometría, NeMo permitirá a los creadores de juegos desarrollar entornos interactivos 3D en Internet y CD-ROMs sumamente realistas.

La empresa alemana de accesorios informáticos Spiffy Accessories AG ha comenzado a distribuir en España una completa gama de accesorios, controladores y productos multimedia. La compañía, constituida el pasado verano, cuenta con la inversión de Lintec AG, Batavia Multimedia AG, especialistas en productos informáticos en Alemania y Phoenix ICC en Asia.

Imagen de **vanguardia**

Sony sigue mostrándose en la vanguardia de hardware de imagen. Los nuevos monitores **Multiscan G400 y G500** están basados en FD Triniton, última creación de Sony para tubos de imagen que ofrece una pantalla visualmente plana, proporciona imágenes nítidas y brillantes sin distorsiones. El enfoque óptimo se logra gracias a una tecnología denominada L-SAGIC que aumenta la densidad del haz de electrones en el tubo.
También cuentan con los sistemas de lentes MALS para gente con problemas de astigmatismo y EFEAL que reduce el tamaño de los puntos de pantalla y mejora su forma en todas las esquinas. Los G400 y G500 disponen del joystick DisplayMouse situado en la parte frontal de monitor para la configuración. La aplicación de estos avances se traduce en una excelente definición gráfica y pureza de colores que sobrepasa las expectativas de cualquier usuario doméstico o profesional.
Más información www-sony-cp.com. Telf: 91 536 57 00.



Sencillez **tentadora**



El pad de **Microsoft Sidewinder** tiene un concepto sencillo, aunando resistencia y un diseño atractivo con el mínimo coste para el usuario. A pesar de que no dispone de una tecnología novedosa ni especialmente avanzada, es adecuado para casi la totalidad de los arcades de acción. Su instalación sólo requiere conectarlo al puerto USB y en ese momento el ordenador lo detecta automáticamente. El mando consta de 4 botones de acción y dos gatillos de disparo más un D-pad digital para el control de movimiento.
El precio recomendado del Microsoft Sidewinder Plug & Play Game Pad es de 3 990 Pts, IVA icluido.
Más información en www.microsoft.com, o en el tfno. 902 179 180

Vídeo **portable**

La vídeoconferencia es cada vez una realidad más palpable en Internet a pesar de que la velocidad de conexión debe aún incrementarse para que sea satisfactoria. Pero las webcams ya tienen una utilidad indiscutible en funciones como el envío de vídeo por correo electrónico. **Trust** ha introducido la nueva cámara **SpaceC@m Lite** de reducido tamaño capaz de realizar zooms y obtener instantáneas que pueden editarse posteriormente con el software que acompaña al producto. Además, la conexión USB facilita y ahorra tiempo en la instalación. El precio de la Trust SpaceC@m Lite es de unas 7 300 Pts (44 Euros), IVA incluido.
Más información en www.trust.com

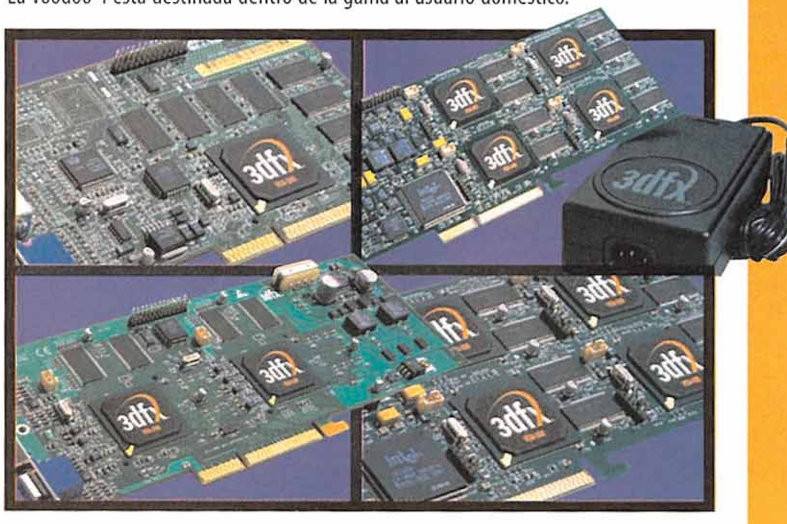
Un ordenador, dos **usuarios**

A pesar de que parte de un concepto sencillo, puede calificarse a **Applica** de auténtica novedad en el ámbito de productos multimedia para PC. Su función es la de hacer posible la utilización de un PC a varios usuarios de manera simultánea reduciendo sustancialmente el coste al ofrecer una alternativa distinta para la compra de un segundo PC. Entre sus aplicaciones encontramos posibilidades tan interesantes como navegar por Internet al mismo tiempo con un único alta, utilizar el mismo programa sin necesidad de adquirir una segunda licencia o mochila, compartir archivos y periféricos o jugar con dos programas distintos a la vez.
La tarjeta **PCI Applica Multimedia** dispone de salidas de micrófono, TV, altavoces y Monitor, y entradas de ratón y teclado para un segundo usuario que puede prescindir así de la CPU y el resto de componentes ubicados en la caja. El adaptador de vídeo integrado cuenta con el chip S3 Savage con 8 MB, y para el sonido la tarjeta alberga el chip ESS AGOGO. Evidentemente, es necesario disponer al menos de un teclado, ratón y monitor adicionales para beneficiarse de sus prestaciones. El software de instalación, contiene los controladores necesarios y el Maestro Device Manager, de modo que se optimice el uso de memoria que el sistema ha de compartir.
Con la versión de controladores V4.00 existen algunas restricciones que están siendo resueltas en la versión V4.01 que aparecerá próximamente. Entre las aplicaciones en desarrollo está la creación de software de emulación de tarjeta de red para prescindir de ella en juegos multiusuario. Es prudente informarse de las limitaciones de Applica hasta la aparición de controladores más optimizados. Para poder aprovechar al 100% las ventajas que ofrece Applica, el ordenador mínimo debe ser un Pentium 233 MHz con Windows 95/98, 64 MB de RAM por usuario, una ranura PCI libre, y monitor SVGA/ Teclado/ Mouse y Altavoces para cada usuario adicional. Este producto lo fabrica Concurrent Controls y es distribuido por Pymes. El precio recomendado es de 52 000 Pts.
Más información en www.pymes.com

Tecno Manías

Descendientes **Voodoo**

Este mismo mes de marzo se llevará a cabo el lanzamiento de la nueva generación de tarjetas gráficas de aceleración. 3dfx hizo públicas la pasada temporada navideña las características de las tarjetas Voodoo 4 4500 en versiones AGP y PCI y Voodoo 5 en versiones 5000 PCI, 5500 AGP y 6000 AGP. El corazón de esta nueva gama de tarjetas es el procesador gráfico VSA-100 cuya tecnología Voodoo Scalable Architecture permite ofrecer un amplio abanico de prestaciones para las distintas tarjetas destinadas a cubrir cada una un sector de la demanda, ya que es capaz de integrar un máximo de 32 chips por sistema. Además de incrementos en el rendimiento y velocidad el procesador, implementa avanzadas técnicas de render gracias al nuevo motor 3D, que van desde efectos cinemáticos de motion blur con el T-buffer hasta compresión de texturas de alta resolución con el FXT1 y DXTC. Por citar algunas más, destacan el uso de 32 bit para profundidad del color, 24 bit para el Z-buffer y de texturas de gran tamaño con 2048x2048 píxeles.
La Voodoo 4 está destinada dentro de la gama al usuario doméstico.



Puede utilizar de 16 a 128 MB de memoria de vídeo con uno a cuatro VSA-100 por tarjeta, consiguiendo un margen de rendimiento en tasa de relleno de 333 Mpixels/seg a 1.47 Gpixel/s. Esto le permite abarcar amplio número de usuarios de distintas posibilidades adquisitivas y en este aspecto también encontramos el sentido a ofrecer versiones para bus AGP X4 y PCI. Además, hemos de contar con un motor hardware de 128 bit para soporte de DVD, al parecer muy potente. Por supuesto, 3dfx sigue confiando el máximo de rendimiento con el uso de su API Glide, tanto que ha liberado su utilización para los desarrolladores. No obstante, ofrece total compatibilidad con DirectX y OpenGl. El precio de lanzamiento anunciado es a partir de 179.99 dólares –alrededor de 30 000 Pts– no habiendo sido fijado en nuestro país hasta el momento de escribir estas líneas.
En cuanto a la familia de tarjetas Voodoo 5 las prestaciones van mucho más allá incorporando técnicas de render ciertamente novedosas que veremos en detalle próximamente. Los precios pueden variar, pues, dependerán de la cantidad de memoria demandada, aunque se espera sea alrededor de 299.99 dólares (unas 50 000 Pts).

a prueba



Todos los **perfiles**

Guillemot, con el apoyo de Ferrari, sitúa este producto entre los de mayor calidad de su clase. Integra un gran número de controles de fácil acceso con un diseño muy atractivo en el que además se ha cuidado especialmente la comodidad al incorporar superficies almohadilladas en el aro del volante. Uno de los aspectos más atrayentes es la gran versatilidad con la que cuenta, ya que aparte de controles digitales en el propio volante y el Force Feedback, dispone de un doble juego de pestañas en el cuello del volante para el cambio de marchas al estilo F1, acelerar o frenar, pero también posee una palanca de cambios, pudiendo asignar otras funciones a las pestañas. Los pedales tienen una gran adaptabilidad para diferentes edades y estaturas. Lo único que el usuario puede echar de menos es que las superficies cromadas fueran realmente metálicas, pero esto encarecería el producto.
El sistema de fijación se realiza por medio de dos tornos ajustables mediante una rueda, quedando fijado a una mesa, y es fácilmente desmontable. La configuración se realiza con un software específico con el que se personalizan la totalidad de los controles del equipo que pueden almacenarse para ser usadas con distintos tipos de juego. A pesar de que es totalmente programable, existen configuraciones más comunes ya prefijadas.
En juego sorprende la potencia de los servos del Force Feedback, reproduciendo las irregularidades del terreno de manera fiel y convincente, sin vibraciones efectistas ni exageradas, pero con contundencia. Además, algo que no es común es que cuando los servos actúan no se producen chasquidos ni ruidos extraños que pueden resultar molestos. Es capaz de reproducir hasta 27 efectos distintos simulando diversos tipos de superficies.
El conjunto tiene un total de diez botones de acción rápida integrados, 8 de ellos en dos D-pad en la parte central que proporcionan un acceso a las funciones asignadas. Todos son completamente programables con el software de configuración que lo acompaña de modo que puedan cambiarse el modo de conducción, suave o deportivo, según el programa con el que vaya a ser utilizado. En su contra sólo encontramos la ausencia de partes metálicas que siempre son una garantía de estabilidad y durabilidad. ¿Quizá que le falta el embrague?

• Producto: **FORCE FEEDBACK RACING WHEEL** • Fabricante: **GUILLEMOT** • Compatibilidad: **PC, Windows 95/98/00, USB/SERIE** • Distribuidor: **GUILLEMOT** • Valoración: **87**
• Precio: **No facilitado** • Más información: **www.guillemot.com, o en el 902 11 80 36**

Biblio Manía

APLICACIONES

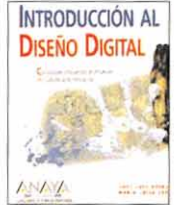


Director 7.x/Lingo

Esta obra trata de una manera fácil y sencilla, a la par que práctica, el manejo del entorno Director 7, además de proporcionar unas nociones básicas de Linux, todo ello apoyado por unos sensacionales ejemplos prácticos para ayudar a su comprensión. Además está pensado para que tanto usuarios de PC como de Macintosh lo utilicen, y viene acompañado de un CD con una versión de demostración de Director 7.

Editorial: Osborne/McGraw Hill • Páginas: 840 • Precio 5 000 Pts (30.05 €) • Nivel: Principiante

DISEÑO



Introducción al Diseño Digital

El diseño digital es un tema que interesa cada día más, y por ello Anaya Multimedia ha editado una obra en la cual se plasman de una manera sencilla todo lo que hay que saber para iniciarse en el desarrollo y la presentción de proyectos de comunicación interactiva, donde el lector podrá encontrar, sobre todo, un sistema fácil de organizar su trabajo, además de otros temas de sumo interés.

Editorial: Anaya Multimedia • Páginas: 256 • Precio 3 250 Pts (19.53 €) • Nivel: Principiante

APLICACIONES

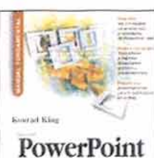


Guía Oficial de Corel Photo-Paint 9

Indicado para aquellos que ya tienen un conocimiento previo del programa, esta guía oficial sirve como perfecto manual a todos los que quieran llegar a perfeccionarse en su manejo, así como a aprender otros temas relacionados muy interesantes. La obra está estructurada paso a paso para que sea un excelente manera de servir de autoenseñanza, apoyado para ello con ejemplos que lo hacen indispensable.

Editorial: Osborne/McGraw Hill • Páginas: 768 • Precio 5 900 Pts (35.46 €) • Nivel: Medio

APLICACIONES



Microsoft PowerPoint 2000

El manual fundamental que nos ocupa constituye una perfecta herramienta de trabajo para todo interesado en conocer lo que la nueva versión del programa de presentaciones de Microsoft aporta, así como para poder descubrir todos los secretos que del mismo se pueden extraer. Además, incluye un CD-ROM con todos los proyectos que expone que contribuirán a que ganar experiencia con el mismo sea aún más rápido.

Editorial: Anaya Multimedia • Páginas: 640 • Precio 4 495 Pts (27.01 €) • Nivel: Medio



EMULADORES (II)

En el artículo del mes pasado, analizamos el funcionamiento y la historia de los emuladores, como un primer paso para entender su filosofía y los objetivos que persiguen. La teoría está muy bien, pero lo más divertido del asunto es poner en práctica todos estos conceptos. Olvidad las tarjetas aceleradoras, el sonido en 3D, y los Gigaherzios; es tiempo de recordar el reinado de los sprites, las máscaras y los gráficos planos, cuando los videojuegos comenzaban a dar sus primeros pasos.

Los emuladores se hicieron populares a finales de los ochenta. Desde entonces, se han creado centenares de ellos, divididos en tres grandes grupos: máquinas recreativas, consolas y ordenadores. En este capítulo se analizan los emuladores de máquinas recreativas más populares, todos ellos gratuitos. En el próximo, se comentarán los de consolas y ordenadores.

Los reyes de los salones recreativos son, con diferencia, los videojuegos más difíciles de emular, pues su arquitectura es radicalmente diferente a la de los ordenadores. Además, no suele existir información sobre su funcionamiento. Sus emuladores son también los más polémicos pues, para utilizar las ROMs, es necesario poseer legalmente la máquina recreativa de donde proceden, y esto sólo está al alcance de algunos privilegiados. ¿Cuál es, pues, la razón por la que hemos decidido analizar estos programas? Muy sencillo: cada vez es mayor el número de compañías que están dando permiso para utilizar sus juegos con ellos. Por ejemplo, los autores de «Robby Rotto» permiten que sus ROMs se usen con «M.A.M.E.»; Capcom ha aceptado que la compañía Hanaho regale las ROMs de 14 de sus arcades, como «Commando» «Ghouls´n Ghosts» o «Street Fighter II», al comprar el joystick HotRod, en www.hanaho.com/products/HotRodJoystick/. Por tanto, cualquier persona puede adquirir este producto y usar las ROMs con «M.A.M.E.», «Callus», «Retrocade», etc.

Todos los emuladores de recreativas leen las ROMs de las placas que alguien ha convertido en ficheros de PC, y transforman el ordenador en una máquina de los bares. El efecto de introducir una moneda se sustituye por la pulsación de una tecla. En la mayoría de los casos, con la tecla 3 se introduce una moneda para un jugador, y con la 4, para un segundo jugador. Mediante las teclas 1 y 2, se elige una partida para uno o dos jugadores. El mando y los botones de la recreativa se sustituyen por el joystick o el teclado. Dependiendo de la potencia de la máquina original, se necesitará un ordenador más o menos potente. Mientras que los juegos de hace 20 años funcionan a la máxima velocidad hasta en un 486, otros más modernos pueden necesitar un Pentium II. La velocidad máxima de una recreativa varía entre los 30 fps de los juegos más antiguos, hasta los 60 fps de los más modernos. Muchos emuladores exigen que se cargue en memoria un controlador gráfico VESA 2.0 para funcionar. Las tarjetas más modernas ya lo tienen incorporado. Otras necesitan utilizar un programa residente, que se incluye con la placa gráfica. Estos son los emuladores más conocidos:

M.A.M.E.

VERSIONES: MS-DOS, Windows, Mac, Linux, OS/2, BeOS y algunas más.
REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium a 100 MHz, 16 MB de RAM
MÁQUINAS RECREATIVAS EMULADAS: 2 000.
AÑOS: 1972-1995.
ACTUALIZACIONES: Cada 15 días.
CLÁSICOS DESTACADOS: «Pong», «Space Invaders», «Pacman», «Donkey Kong», «Pole Position», «Asteroids», «Galaxian», «Hyper Sports», «Gauntlet 1 y 2», «Ghost'n Goblins», «OutRun», «Commando», «Bubble Bobble», «R Type 1 y 2», «Arkanoid 1 y 2», «Pacmania», «Tetris», «Street Fighter I y II», «Pang», «Mortal Kombat» y varios centenares más.

El emulador más conocido de la historia es, sin duda, «M.A.M.E.» Este auténtico prodigio de la técnica es capaz de emular cerca de ¡2 000! máquinas recreativas. Es importante detenerse en este dato, pues cada máquina utiliza una configuración distinta de chips



1.- «Narc». M.A.M.E. • 2.- «Indiana Jones». M.A.M.E. • 3.- «Pang». M.A.M.E. • 4.- «Prehistoric Isle». M.A.M.E. • 5.- «1941». M.A.M.E. • 6.- «Marble Madness». M.A.M.E. • 7.- Máquina recreativa «Mortal Kombat» • 8.- «Pacmania». M.A.M.E. • 9.- «Pong». M.A.M.E. • 10.- Máquina recreativa «Pole Position» • 11.- «Arkanoid 2». M.A.M.E. • 12.- Emulador «M.A.M.E.D», capaz de ejecutar juegos en la pantalla de las cámaras digitales de Kodak.

Máquinas Recreativas

por lo que, en la práctica, es como si fuesen 2 000 emuladores en uno. Además de varias decenas de procesadores y chips de sonido de las recreativas, «M.A.M.E.» también emula la consola Neo Geo. Esta máquina es muy especial, pues sus cartuchos podían utilizarse tanto en la mencionada consola doméstica, como en la máquina recreativa equivalente. Se comenta en el informe del próximo mes.

La primera versión de «M.A.M.E.», creada por el italiano Nicola Salmoria, vio la luz en enero de 1997. Apenas soportaba cinco o seis juegos sin sonido. En la actualidad, trabajan en el emulador más de 100 personas de decenas de países –entre ellos, varios españoles–, que continuamente aportan mejoras y drivers para emular nuevos juegos. Disfruta de una infraestructura que pone en ridículo a la mayoría de las empresas comerciales. Mientras que grandes compañías dedican cientos de millones de pesetas a desarrollas programas, con innumerables retrasos, y después cuestan varios miles de pesetas, este emulador es gratuito, sus programadores no cobran un duro y, aún así, son capaces de sacar a la luz una beta cada 15 días, con 10 ó 20 juegos más, mejoras en los títulos ya emulados, etc. Puesto que «M.A.M.E.» ofrece el código fuente a cualquier persona que lo desee, existen versiones modificadas con diversos extras: «PacM.A.M.E.» y «NeoM.A.M.E.» sólo emulan las diversas versiones de «Pacman» y los juegos de Neo Geo, respectivamente; «AM.A.M.E.», «PM.A.M.E.» y «P3M.A.M.E.» mejoran el rendimiento en los ordenadores K6-Pentium II, Pentium y Pentium III, respectivamente; «M.E.M.A.» traduce al castellano los textos... ¡Y hay muchas más! La más espectacular de todas,

Capcom ha aceptado que la compañía Hanaho regale las ROMs de 14 de sus arcades, como «Commando», «Ghouls´n Ghosts« o «Street Fighter II», al comprar el joystick HotRod



«M.A.M.E.D», permite jugar a los arcades en la pantalla de las cámaras digitales de Kodak DC 290, DC 220, DC260 y DC265.

El nivel de emulación varía según la complejidad. Aunque hay títulos que no tienen sonido o sus colores no son los correctos, se puede decir que cerca del 80% funcionan igual que en la máquina original. El objetivo de «M.A.M.E.» es crear una verdadera enciclopedia viviente de los videojuegos, por lo que no se busca que el emulador sea rápido o las máquinas estén perfectamente emuladas. La meta es emular el máximo número de juegos posibles; la optimización vendrá después.

«M.A.M.E.» funciona hasta en un 486, pero la mayoría de los juegos necesitan un Pentium o Pentium II, según su antigüedad. Aunque existen versiones DOS y Windows, es la ➤

primera la que se actualiza más rápidamente, y tiene menos fallos. Puesto que funciona perfectamente en el modo DOS de Windows 95/98, es recomendable usar la versión DOS.
Para utilizar «M.A.M.E.», además del emulador, es necesario disponer de las ROMs de los juegos. El propio emulador incorpora el juego «Pong», la primera máquina recreativa conocida, ya que fue creada mediante cables, y no existen ROMs. En la página oficial de «M.A.M.E.» también puede obtenerse la ROM de «Robby Rotto», cuyos autores han dado permiso para ser usada con emuladores.
Existen también otros extras. Muchas máquinas recreativas tienen el sonido codificado, por lo que es muy difícil de emular. Para solucionar esto, se han realizado grabaciones de las máquinas en funcionamiento, llamadas "samples", que sustituyen al sonido original. Son necesarios estos "samples" para obtener efectos sonoros en varios juegos.
De la misma forma, algunas máquinas antiguas con gráficos malos, como «Asteroids» o «Battle Zone», disponían de un fondo pintado directamente en el televisor. Estos fondos se pueden descargar desde la página oficial de «M.A.M.E.» Otros dos ficheros, HISTORY.DAT y CHEAT.DAT, añaden curiosidades y trucos para disfrutar de los juegos al máximo. Los "samples" se guardan en el directorio SAMPLES, los fondos en ARTWORK, y los archivos .DAT en el directorio principal del emulador.
Al tratarse en un programa DOS, para utilizar un juego, hay que teclear su nombre y ciertos parámetros de configuración de la tarjeta gráfica y sonora, el joystick, etc., según el esquema: MAME nombre-del-juego –parámetros. También es posible configurarlo editando el fichero MAME.CFG. Los usuarios menos experimentados pueden optar por la versión Windows, manejada mediante menús, o utilizar un "frontend", programa que sustituye el tecleo de las órdenes por menús, tal como se explica en un recuadro adjunto.
Una vez ejecutado el juego, su funcionamiento es el mismo que el de cualquier máquina de los bares: con las teclas 3 y 4 se meten monedas, y con las teclas 1 y 2 se elige partida de uno o dos jugadores. Al pulsar la tecla TAB se pueden redefinir las teclas, activar trucos, o acceder a los curiosos "dip switches", las palanquitas que los dueños de los bares cambiaban para "limpiarnos" los bolsillos. Se utilizan para definir el número de vidas y "continues", la dificultad, etc.
«M.A.M.E.» se basta y se sobra para dar un repaso a la historia de los videojuegos, pues emula los títulos más destacados de las últimas tres décadas. En los setenta, destaca la primera máquina recreativa, «Pong», creada en 1972, y otros pioneros como «Asteroids» o «Space Invaders». La década de los ochenta se inaugura con el clásico "comecocos", «Pac-man», y otros videojuegos inolvidables como «Galaga», «Joust», «Kung Fu Master», «Bomb Jack», «Commando», «Arkanoid», «R-Type», «Double Dragon», «Tetris», «Outrun», «Nemesis», etc., etc.
Los noventa están menos representados, salvo los cinco primeros años. Aquí pueden encontrarse joyas del calibre de «Mortal Kombat», «The Punisher», «Street Fighter II» o «Joe & Mac».
Seguramente, el mérito de «M.A.M.E.» tardará años en ser reconocido, pero no cabe ninguna duda de que se trata de uno de los programas más importantes a la hora de forjar una verdadera Historia de los Videojuegos.

RAINE

VERSIONES: MS-DOS.
REQUISITOS MÍNIMOS: 486, 12 MB de RAM.
MÁQUINAS RECREATIVAS EMULADAS: 170.
AÑOS: 1985-1997.
ACTUALIZACIONES: Abandonado.
CLÁSICOS DESTACADOS: «Rainbow Island», «Operation Wolf», «Bubble Memories», «Bubble Symphony», y varios episodios de la saga «Puzzle Bobble».

"Si no está en «M.A.M.E.», entonces está en «Raine»", reza uno de los dichos más populares de la emulación. No es completamente cierto, pero casi. «Raine» nació con la sola idea de emular «Rainbow Island». Poco a poco, se ha ido especializando en placas M68000 y M68020 de Taito y Jaleco.
Aunque algunos de los juegos están en «M.A.M.E.», la mayoría sólo pueden encontrarse aquí.
«Raine» destaca por su velocidad, teniendo en cuenta que soporta máquinas muy potentes, pues basta con un P233 para alcanzar la tasa óptima. Se maneja completamente por menús, existiendo la posibilidad de definir teclas, cambiar la resolución, aplicar mejoras gráficas a los juegos, etc. Por si fuera poco, los menús han sido traducidos al castellano, catalán, gallego y euskera.
La mayoría de los títulos pertenecen al género de los "shoot'em up" más clásicos, con mitos como la saga de «Darius» o «P-47», pero también incluye muchas series míticas como «Arkanoid», «Operation Wolf», «Bubble Bobble» o «Puzzle Bobble». Todos disponen de sonido, salvo los que utilizan la placa Taito F3, pues aún no se ha descubierto su funcionamiento.

SYSTEM 16

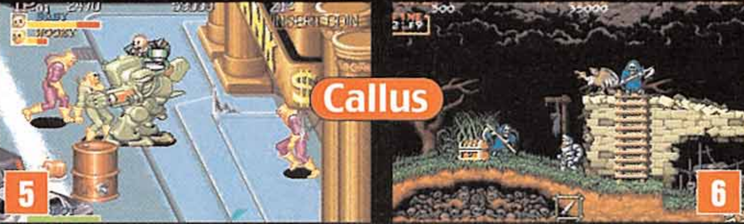
VERSIONES: MS-DOS, Windows.
REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium a 100 MHz, 16 MB de RAM.
MÁQUINAS RECREATIVAS EMULADAS: 26.
AÑOS: 1985-1992.
ACTUALIZACIONES: Abandonado.
CLÁSICOS DESTACADOS: «Golden Axe», «OutRun», «Space Harrier», «Super Hang On», «Wonderboy III», «Shadow Dancer».

Este emulador causó una gran sensación en su momento, al soportar todas las máquinas

De Sardu, el programador de «Callus», sólo se sabe que actualmente trabaja en Electronic Arts



1.- «Alien Storm». System 16.- 2.- «Golden Axe». System 16.- 3.- «Space Harrier». System 16.- 4.- «OutRun». System 16.
5.- «Captain Commando». Callus.- 6.- «Ghouls'n Ghost». Callus.

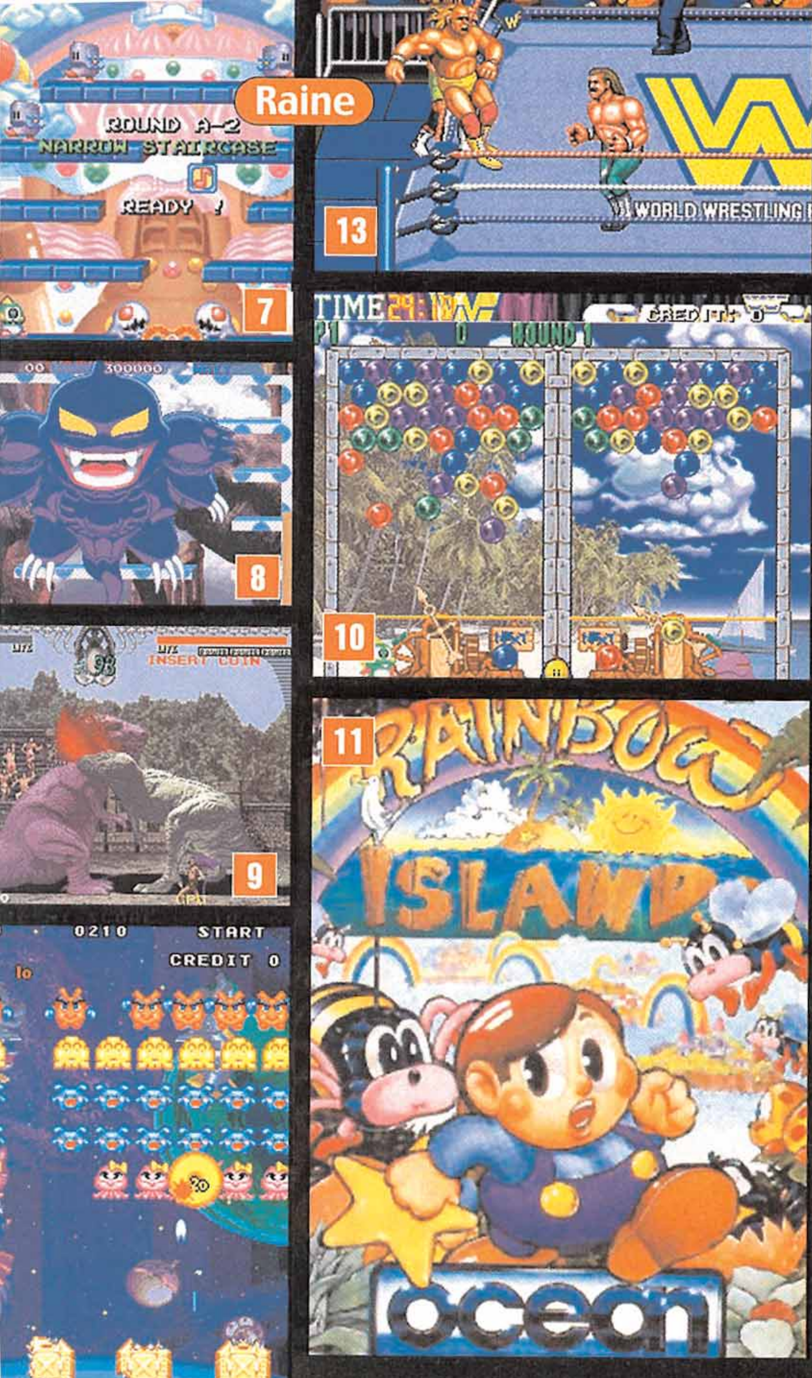


EL ESPÍRITU DE LA EMULACIÓN

Las inmensas posibilidades que la emulación ofrece, ha provocado que muchos "aprovechados" la utilicen para sus propios fines, convirtiendo, en ocasiones, una actividad noble y beneficiosa, en un nido de piratas que se aprovechan de los emuladores de última generación para ahorrarse el dinero que cuestan los juegos.
Desde Micromanía defendemos el uso honesto de la emulación, tal como hacen los autores de estos programas, como un medio para preservar máquinas que ya no existen, u otras que dejarán de hacerlo en breve. Este "espíritu de la emulación" puede resumirse en una serie de actitudes positivas y negativas que diferencian a los verdaderos aficionados de los piratas sin escrúpulos.

LO QUE DICE

La única razón por la que los emuladores no han invadido el mundo es, sencillamente, porque nadie tiene muy claro hasta dónde se pueden utilizar. Cada compañía interpreta la ley a su modo: algunas no quieren que sus juegos sean emulados, aunque tengan veinte años de antigüedad, pero otras hacen la vista gorda, encantadas de que sus viejos títulos sigan llamando la atención.
A la hora de evaluar la legalidad del asunto, hay que tener en cuenta tres aspectos: el emulador, la BIOS de la máquina original y las ROMs.
Los dos primeros casos son muy sencillos: Si el emulador no utiliza la BIOS de la máquina emulada es legal. Puesto que la inmensa mayoría de los emuladores emplean técnicas de ingeniería inversa, no necesitan la BIOS y, por tanto, son completamente legales. Esa es la razón de que Sony haya perdido dos juicios contra el emulador de PlayStation «Bleem!». Sin embargo, otro emulador de PlayStation para Mac, «Virtual Game Station», tuvo que dejar de venderse por necesitar la BIOS de la consola para funcionar.
En la caso de las ROMs, es más delicado. Nadie se pone de acuerdo sobre si es o no legal hacer una copia soft de un cartucho, para ser utilizado en un emulador. Sin embargo, aquí parece prevalecer dos derechos indiscutibles de las personas: hacer copias de seguridad de cualquier artículo comprado, para evitar su pérdida, y utilizar de la manera que se desee cualquier producto que se ha comprado legalmente. Por tanto, se acepta como norma no escrita utilizar ROMs en un emulador de los juegos que antes se han adquirido en una tienda.
Esta es la teoría. En la práctica, existen muchas interpretaciones. Nintendo, por ejemplo, no acepta los emuladores, aunque sean legales.



7.- «Bubble Memories». Raine. • 8.- «Bubble Symphony». Raine. • 9.- «Dino Rex». Raine. • 10.- «Puzzle Bobble 2». Raine. • 11.- «Rainbow Island». • 12.- «Space Invaders 95». Raine. • 13.- «Wrestlefest». Raine.

LA EMULACIÓN ES...

...Conservar máquinas y programas que ya no se venden, y sufren el peligro de estropearse en los armarios o cuartos trasteros. Algunas máquinas recreativas emuladas en «M.A.M.E.» fueron rescatadas de un almacén abandonado donde se habían comenzado a oxidar, por culpa de los excrementos de gato, y no se conoce ninguna copia más.

...Escribir la historia viva de los Videojuegos y la Informática. A diferencia de otras ciencias como la paleontología, la emulación permite revivir ordenadores y consolas con más de 20 años de antigüedad, para comprobar, en directo, cómo funcionaban. Usuarios que acaban de introducirse en la informática pueden estudiar cómo eran los primeros ordenadores de la Historia.

...Descubrir el funcionamiento de muchas máquinas y programas que no se han publicado nunca en un determinado país. Juegos emblemáticos como las primeras aventuras conversacionales, programadas en los ordenadores PDP, o máquinas del estilo de la consola SG-1000 o el ordenador Apple II, nunca comercializados de forma oficial en España, pueden ser probados por los aficionados nacionales, gracias a la magia de la emulación.

...Aprender a programar. Para diseñar un emulador, es necesario utilizar todas las técnicas básicas de programación. Muchos de los programadores que hoy trabajan en empresas como Electronic Arts, aprendieron el oficio creando emuladores.

...Revelar las diferencias entre las versiones producidas en los distintos idiomas, o para distintas plataformas.

...Comprobar cómo eran los primeros capítulos, así como la evolución de sagas hoy consideradas míticas, como «Final Fantasy» o «Ultima».

...Recordar los tiempos en que, de niños, jugábamos a ciertos juegos que ahora se pueden volver a recuperar.

...Ver en directo cómo era ese ordenador o esa consola de un amigo, cuando la propina no alcanzaba ni para comprar aquellos juegos de Spectrum que tan sólo costaban 995 pesetas.

...Fomentar el intercambio de ideas y proyectos entre personas de todo el mundo. El equipo que trabaja en «M.A.M.E» está formado por más de 100 personas, pertenecientes a decenas de países. Muchos aficionados ayudan ofreciendo donativos para comprar máquinas recreativas desechadas por los salones recreativos, facilitando información, creando código que después se añade al emulador, etc.

«M.A.M.E.D», permite jugar a los arcades en la pantalla de las cámaras digitales de Kodak DC 290, DC 220, DC260 y DC265

LA EMULACIÓN NO ES..

...Recopilar en un CD cientos de ROMs para después venderlas al por mayor en Internet.

...Rastrear cientos de páginas web con la intención de encontrar esa ROM japonesa de Gameboy Color o Neo Geo Pocket que aún tardará seis meses en salir en Europa.

...Criticar a un autor porque tal o cual juego no funciona. La emulación persigue emular una máquina al 100%; el que después, los juegos funcionen o no, es accesorio.

LO QUE DICE LA LEY

LO QUE DICE LA LEY LO QUE DICE LA LEY

Atari, sin embargo, publicó el año pasado este comunicado: "Nos damos cuenta de que hay una audiencia apasionada de fans de nuestra consola Jaguar, que quieren mantener este sistema vivo, y nosotros no vamos a hacer nada para impedirlo. No interferiremos en los esfuerzos de los programadores por crear software para Jaguar". Dicho de otro modo, Atari da luz verde a cualquier emulador de Jaguar. Algo parecido ocurre con los ordenadores de 8 bit. Amstrad, dueña de los derechos de los ordenadores Spectrum, ha dado permiso a todo aquel que se lo ha pedido, para utilizar sus BIOS. Por tanto, el emulador «Z80 4.0», aunque necesita la BIOS del Spectrum para funcionar, es legal. De la misma forma, compañías como Gremlin o Bean permiten usar sus juegos para Spectrum con emuladores e, incluso, los regalan en sus páginas web. Otras muchas no han hecho un comunicado oficial, pero lo aprueban, mientras se utilicen para un uso personal y no se compren ni se vendan. Esa es la razón de que la gran parte de los emuladores, y todas las ROMs, sean gratuitos.

Zyrinx software y David Braben, creadores de «Zero Tolerance», un juego de Megadrive, y «Elite», en su versión NES, respectivamente, permiten utilizarlos con emuladores. Cualquier persona puede descargar un emulador de estos dos sistemas, y las mencionadas ROMs, de forma totalmente legal, aunque no haya comprado el juego original.

Además, todos los emuladores de consolas y ordenadores disponen de ROMs no comerciales, creadas por aficionados, para probar el emulador. Por tanto, siempre existe una forma legal de disfrutar de este apasionante hobby.

LA LEY

"FRONTENDS"

LA CARA AMABLE DE LA EMULACIÓN

Una buena parte de los emuladores todavía están programados en MS-DOS. Para ponerlos en marcha, hay que teclear una serie de parámetros que indican la tarjeta sonora utilizada, el modo gráfico óptimo, etc. Puesto que esto no es fácil para los usuarios nuevos, habituados a Windows, muchas personas se dedican a programar "frontends", unas pequeñas utilidades que se ejecutan antes del emulador, dotándolo de una interfaz manejable. El usuario tan sólo debe pulsar unos iconos o seleccionar órdenes de unos menús, y es el "frontend" el que se encarga de convertirlas en órdenes MS-DOS. Aunque un emulador disponga de una interfaz potente, también pueden existir "frontends" que añaden opciones extra, como una pantalla de presentación para cada juego, gráficos de fondo, etc. Los "frontends" suelen encontrarse en las mismas páginas donde se albergan los emuladores.

El efecto de introducir una moneda se sustituye por la pulsación de una tecla



1.- Pantalla de selección de «Rival Schools». • 2.- «Rival Schools». Impact. • 3.- «Klax». Retrocade. • 4.- El interfaz de «Retrocade» es muy atractivo. • 5.- Juego «Asteroids», con un curioso fondo que simula en dibujo pintado en las máquinas antiguas. • 6.- «Commando». Sparcade. • 7.- «R-Type». M72. • 8.- «In the Hunt». Rage. • 9.- «Gradius 3». Sparcade. • 10.- «R-Type 2». M72.

recreativas más míticas de Sega, pertenecientes a la década de los ochenta. Hoy en día, todas han sido incluidas en «M.A.M.E.», pero «System 16» es más rápido en equipos poco potentes.

Tal como su nombre indica, emula las placas de Sega System 16 y 18. Estaban equipadas con uno o dos procesadores M68000, el clásico Z80, y los chips de sonido YM2151 y 3012.

El rasgo más destacable de «System 16» es su velocidad, capaz de alcanzar los 60 fps en un simple P233.

Emula, al 100%, los juegos que convirtieron a Sega en un gigante mundial: los inolvidables arcades de carreras «OutRun», y «Super Hang On», o los arcades de lucha «Golden Axe» y «Altered Beast».

Dispone de un atractivo menú de opciones, accesible al pulsar la tecla F1. También permite grabar la partida en cualquier momento. Para las voces de algunos títulos, necesita "samples".

Su instalación y configuración son idénticas a «M.A.M.E.».

CALLUS

VERSIONES: MS-DOS y Windows.
REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium a 100 MHz, 12 MB de RAM.
MÁQUINAS RECREATIVAS EMULADAS: 29.
AÑOS: 1988-1995.
ACTUALIZACIONES: Abandonado.
CLÁSICOS DESTACADOS: «Final Fight», «Ghouls'n Ghost», «Mercs», «1941», «Strider», «Street Fighter II».

«Callus» es ya un mito en el mundo de la emulación. Cuando la primera versión vio la luz, los emuladores sólo soportaban máquinas poco potentes dotadas de gráficos a 16 colores. De pronto, un enigmático programador, llamado Sardu, mostró al público un programa capaz de emular las máquinas recreativas de las placas System 1 de Capcom, dotadas de gráficos enormes, 256 colores, sonido envolvente, y 60 fps.

Por si fuera poco, «Callus» incorpora otras novedades bastante revolucionarias para su momento, como la grabación de partidas, la grabación de películas de las partidas, soporte de joysticks Sidewinder, o el modo multijugador a través de red o Internet. Dos personas situadas en las antípodas, pueden jugar un combate de «Street Fighter II», por poner un ejemplo.

Las dos versiones, DOS y Windows, presentan un rendimiento bastante similar. Incluso en la primera –MS-DOS–, el emulador se maneja con los típicos menús emergentes que caracterizan a Windows.

Aunque todas las máquinas que soporta este emulador ya se encuentran disponibles en «M.A.M.E.», «Callus» es uno de los emuladores más profesionales que existen.

De su programador, sólo se sabe que actualmente trabaja en Electronic Arts, pero nada más, ni nada menos.

Evitar la piratería es uno de los principales problemas de los emuladores

IMPACT

VERSIONES: Windows.
REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium II, 64 MB de RAM.
MÁQUINAS RECREATIVAS EMULADAS: 5.
AÑOS: 1995-1997.
ACTUALIZACIONES: Sólo existe una versión, y no se sabe si saldrán más.
CLÁSICOS DESTACADOS: «Rival Schools», «Street Fighter EX».

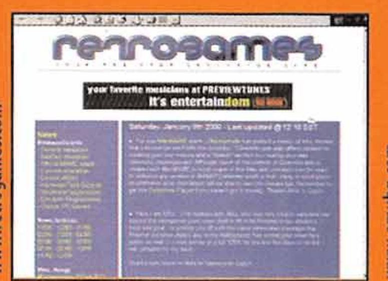
«Impact» es el ultimo emulador aparecido y, dadas sus características, se puede catalogar como el primer emulador del siglo XXI. Se trata del primer programa capaz de emular una máquina recreativa 3D. Soporta las placas ZN-1 y 2 de Capcom, y FX-1 de Taito. De momento, sólo soporta cinco juegos: «Psychic Force», «Street Fighter EX», «Street Fighter EX+»,

NO A LOS "LAMERS"

En las páginas de emulación más prestigiosas, así como en los foros o canales IRC, los aficionados pueden intercambiar experiencias. Aunque en estos foros predomina la camaradería, siempre existe un grupo de personas que, por el hecho de utilizar un emulador gratuito, creen que tienen derecho a exigir su perfecto funcionamiento. Estas personas exigentes, llamadas "lamers", son muy mal vistas en el mundo de la emulación, y suelen ser criticadas o expulsadas de los foros. La mejor forma de no convertirse en un "lamer", consiste en seguir estos consejos:

- **No preguntar NUNCA donde se puede encontrar tal o cual ROM, salvo que el foro o el chat esté dedicado a este tema. Se supone que sólo se pueden utilizar las ROMs de juegos que se han comprado legalmente, por lo que cada persona debe buscarse la vida para convertir esos juegos en una ROM, o localizar la página de Internet donde se albergan. Por supuesto, no se debe enviar e-mails a los autores de emuladores haciendo esta misma pregunta. Muchos de ellos han abandonado sus proyectos, cansados de recibir estos mensajes.**
- **No quejarse de los fallos de un emulador gratuito. Crear un programa de este tipo lleva meses de trabajo; el programador podría quedárselo para él, y disfrutar en solitario de la máquina que emula. El que decida ofrecerlo al gran público, es un acto de generosidad. Criticar sus defectos se considera de mal gusto. Se puede, eso sí, dar consejos sobre cómo mejorarlo.**
- **No pedir que un emulador emule tal o tal juego. Son los programadores los que deciden hasta dónde quieren llegar con la emulación.**
- **No descargar jamás versiones de un emulador que no sean realemente oficiales, salvo que el primero haya sido creado bajo el formato de código abierto. La mayoría de los emuladores más comunes tienen bastantes opciones ocultas, como la prohibición de ejecutar un determinado juego que todavía se vende en las tiendas dedicadas a tal efecto. "Hackers" desaprensivos se encargan de desactivarlas, lo que suele terminar con el abandono del proyecto por parte del creador del emulador, como ya ha ocurrido en varias –demasiadas– ocasiones.**

En Internet existen, literalmente, miles de páginas web dedicada a la emulación. Sin embargo, sólo un puñado de ellas ofrecen todas las herramientas necesarias: noticias diarias, emuladores, ficheros de ayuda, "frontends", foros de intercambio de mensajes, etc. Ninguna de ellas contiene ROMs, salvo que sean legales o de máquinas ya extinguidas. Es al usuario de emuladores al que le corresponde la tarea de convertir sus programas en ROMs, o buscar la forma de conseguirlas. A continuación se citan las páginas web más conocidas:


www.retrogames.com


www.emuhq.com


www.vintagegaming.com

INFORMACIÓN INFORMACIÓN

LA FUENTE DE INFORMACIÓN LA FUENTE DE INFORMACIÓN LA FUENTE DE INFORMA

EN INGLÉS

RETROGAMES: www.retrogames.com
Su mayor virtud es que se actualiza prácticamente al minuto. Ofrece los emuladores más importantes para todas las máquinas, y dispone de foros temáticos dedicados a «M.A.M.E.», consolas, y un montón de temas más.

EMULATIONHQ: www.emuhq.com
Aquí se pueden encontrar artículos interesantes, preview de emuladores, y todo lo necesario para convertirse en un verdadero experto.

THE VINTAGE GAMING: www.vintagegaming.com
Una de las pioneras. Destaca por su sección de noticias, sus páginas temáticas, y los foros de opinión, visitados por miles de usuarios.

EMULADOR «M.A.M.E.»: www.mame.net
Página oficial del emulador más conocido.

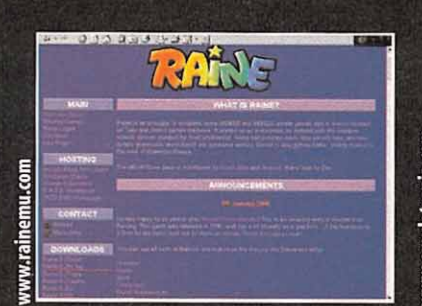
EMULADOR «RAINE»: www.rainemu.com
El segundo emulador más popular.

EN CASTELLANO

Las páginas de emuladores españolas no tienen nada que envidiar al resto. De hecho, las dos aquí citadas son conocidas mundialmente.

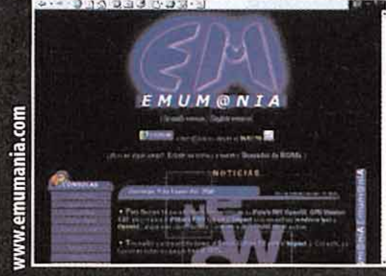
EMULATRONIA: www.emulatronia.com
A su diseño exquisito, hay que unir las noticias diarias, miles de herramientas de ayuda, foro de opinión, etc.

EMUMANÍA: www.emumania.com
Se actualiza varias veces al día. Destaca por las previews de emuladores, al estar en contacto con la mayoría de los autores nacionales.


www.mame.net


www.rainemu.com

www.emulatronia.com


www.emumania.com

«Toshinden 2» y «Rival Schools». Para emular los gráficos 3D, usa los APIs Direct 3D, Glide y openGL. Es necesario un Pentium II a 400 Mhz con 128 MB y una tarjeta 3D para alcanzar el rendimiento de la recreativa. También incorpora opción de juego a través de Internet.
«Impact» abre un nuevo camino, al demostrar que la emulación de los poderosos arcades 3D es posible. Sus programadores afirman que es capaz de emular máquinas aún más modernas, como «Street Fighter EX 2», pero no ofrecerán una versión pública de estas últimas hasta que dejen de venderse en los salones. Una sabia decisión que afecta beneficiosamente a la imagen de la emulación.

RETROCADE

VERSIONES: MS-DOS.
REQUISITOS MÍNIMOS: 486, 12 MB de RAM.
MÁQUINAS RECREATIVAS EMULADAS: 114.
AÑOS: 1977-1993.
ACTUALIZACIONES: Una vez al año.
CLÁSICOS DESTACADOS: «1942», «Centipede», «Defender», «Frogger», «Star Wars», «Robotron», «Dig Dug».

«Retrocade» es un capricho de los principales programadores de este mundillo. De hecho, todas las máquinas están incluidas en «M.A.M.E.», pero en «Retrocade» necesitan un ordenador menos potente, y se dispone de una interfaz que para sí quisieran muchos programas comerciales. Centra sus esfuerzos en los primeros programas de la historia, incluyendo los más importantes representantes de las décadas 70 y 80. Incluye la posibilidad de grabar partidas, listas de favoritos, y pantalla de presentación para cada juego.

SPARCADE

VERSIONES: MS-DOS.
REQUISITOS MÍNIMOS: 486, 4 MB de RAM.
MÁQUINAS RECREATIVAS EMULADAS: 45.
AÑOS: 1978-1989.
ACTUALIZACIONES: Abandonado.
CLÁSICOS DESTACADOS: «Amidar», «Bomb Jack», «Galaxian», «Moon Cresta», «Ms Pacman», «Salamander», «Terra Cresta».

Puede considerarse un pionero de la emulación. Se trata del primer programa que consiguió emular varias recreativas, a partir de un mismo código. Es rápido, y las últimas versiones incorporan un sistema de manejo basado en menús, lo que facilita las cosas. Destaca, sobre todo, por los bajos requisitos de memoria. Es el ideal para los usuarios de equipos prehistóricos, del estilo de un 486.

RAGE Y M72

VERSIONES: MS-DOS.
REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium, 12 MB de RAM.
MÁQUINAS RECREATIVAS EMULADAS: 22
AÑOS: 1984-1993.
ACTUALIZACIONES: Abandonado.
CLÁSICOS DESTACADOS: «R-Type 1 y 2», «In the Hunt», «Undercover Cops», «Dragon Breed».

«Rage» y «M72», pese a ser dos emuladores independientes, emulan prácticamente los mismos juegos: las placas M72 de Irem, utilizadas en dos de los mejores "shoot'em up" de la historia: «R-Type 1 y 2». Aunque «M72» necesita un ordenador menos potente, «Rage» emula más juegos, entre los que destacan el arcade de submarinos «In the Hunt», o el beat'em up «Undercover Cops».
Ambos programas se ejecutan tecleando las órdenes con los parámetros adecuados, y cada juego suele exigir una determinada configuración. Todos están incluidos en «M.A.M.E.».

OTROS EMULADORES

Existen muchos más ejemplos, centrados en determinados títulos o familias, ya incluidos en «M.A.M.E.». «Shark», por ejemplo, emula con fidelidad, bajo Windows, las placas de Toaplan de la década de los ochenta, en su mayoría "shoot'em up" clásicos del estilo de «Flying Shark», «Vimana» o «Twin Cobra»; «JFF» es un proyecto personal de Roberto Ventura, habitual colaborador de «M.A.M.E.», y sólo emula las máquinas que a él le gustan, entre las que se encuentran varias inéditas, como «Butasan»; «H.I.V.E.» es un emulador rapidísimo cuyo programador ha confirmado una inminente versión comercial.
Finalmente, «EMU DX» experimenta con otra variante aún poco explotada: la de los juegos retocados. Añade gráficos y sonido mejorados a clásicos como «Pacman» o «Frogger», un auténtico sacrilegio para los puristas. Una nueva polémica que, seguro, dará mucho, pero que mucho que hablar...

EN EL PRÓXIMO CAPÍTULO

La tercera parte de este informe especial estará dedicada a analizar los emuladores de ordenadores y consolas más importantes. Puesto que muchas compañías han dado permiso para utilizar sus BIOS y ROMs con ellos, cualquier aficionado podrá experimentar su funcionamiento sin remordimientos.

J.A.P.

Perdida por un recóndito rincón de la red de redes, se encuentra el portal hacia la sabiduría y la resolución de aquellos problemas que alguna vez se nos han podido plantear en nuestros viajes por Norrath.



La biblioteca de Everquest

Seguramente en nuestra progresión de niveles nos han surgido mil y una preguntas que nadie ha sabido contestarnos y por cuya falta de respuesta, nos hemos quedado a falta de hacer alguna cosa que, a lo mejor, habría podido ser beneficiosa para nosotros, como la compra de un objeto o armadura mágicos; la finalización con éxito de una "quest", las tiendas donde se ofrecen los artículos de primera necesidad al mejor precio, la manera de mejorar más rápidamente las skills, etc.

La cuestión es que en esta dirección que deberíais apuntar rápidamente entre vuestros favoritos, encontraréis links hacia decenas de páginas, todas ellas dedicadas completamente a nuestro juego favorito y, algunas, centradas en un tema concreto, mientras que otras son más de ámbito general. Aquí os ofrezco un adelanto de las que, a mi parecer, son algunas que no deberíamos dejar de visitar en ningún momento, por su bonito diseño y el interés de su contenido.

Así que casi lo que podríamos hacer es acceder al mismo tiempo todos. ¿Tenéis ya el acceso a Internet listo? Perfecto. Pues introducid la dirección:

http://members.home.net/federici2753/MainPage.html

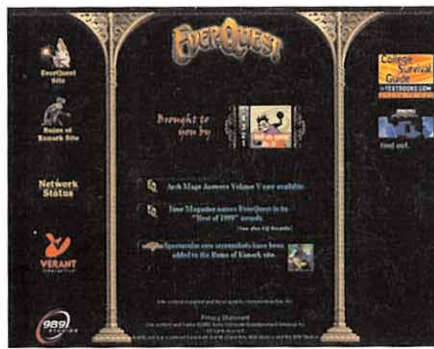
Bien. Ya hemos accedido a la página para encontrarnos con el menú de links disponibles. A grandes rasgos veremos, en primera instancia, páginas de ámbito general, que contestarán dudas sobre quests, objetos y demás aspectos típicos del juego. Si bajamos un poco más, llegamos a una de las zonas calientes del portal: los links hacia las páginas oficiales de cada clase. Aquí cada monje, guerrero, mago, clérigo o necromántico tendrá su esquinita donde cotejar y compartir información dirigida únicamente hacia su profesión, lo cual puede ser muy, pero que muy útil.

Más hacia abajo, y llegando así al final del portal, vemos un amplio grupo de páginas de clanes existentes en «Everquest», dentro de las cuales nos darán la oportunidad de formar parte del grupo, conoceremos las costumbres y reglas de las cofradías, etc.

Para acabar, tendremos la oportunidad de ver gran cantidad de pantallas curiosas y originales, dejadas por los jugadores para deleite de los demás.

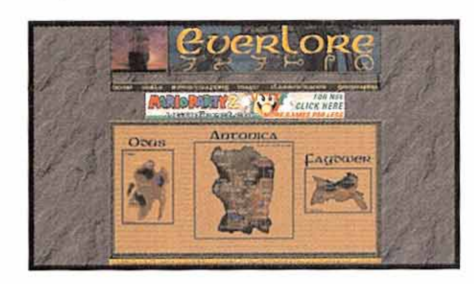
Como podéis ver, nos encontramos ante toda una experiencia informativa que nadie debe dar de lado si quiere conocer todos los secretos de este gran juego que es «Everquest»:

http://www.station.sony.com/everquest:



Por supuesto, la página oficial de Sony no podía faltar en este portal de «Everquest». Aquí podremos ver todas las últimas novedades y patches incluidos en el juego, así como ponernos en contacto con el grupo de programación.

http://www.everlore.com:



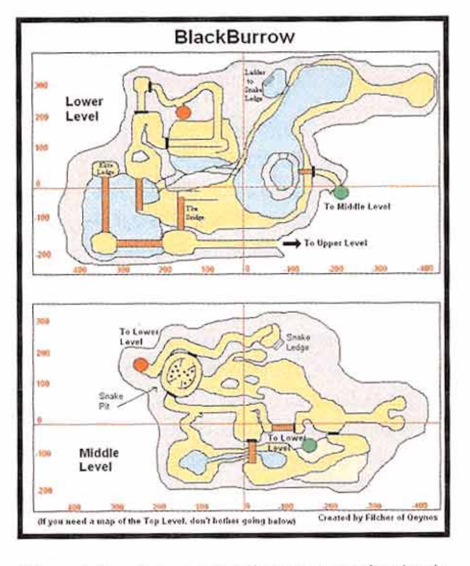
La página que todo el mundo conoce. Aquella en la que todo el mundo colabora. Donde puedes saber todo sobre una quest, objeto, clase o raza. Donde puedes descubrir los mejores lugares para conseguir dinero o experiencia y los precios actuales de los objetos más codiciados. Sin duda, una página que debería estar ya entre vuestras favoritas.

http://eq.stomped.com:



Quizá lo más interesante de esta página sea el útil motor de búsqueda con el que podemos encontrar toda la información necesaria acerca de los más de 2.000 objetos que tiene en su base de datos. Seguro que con esa abismal cantidad el que nosotros buscamos está con todo lujo de detalles.

http://www.eqmaps.com:



Tal vez de las páginas más útiles y mejor realizadas de las que hemos visto. Contiene todos los mapas habidos y por haber en el juego, desde un mapamundi de Norrath, hasta el de la cueva más minúscula, pasando por los de cada continente, región, ciudad, y todos ellos, con todo lujo de detalles, los lugares de importancia relevante y los objetos que se pueden encontrar allí. Una gozada para los personajes viajeros.

Nos vemos el próximo mes con muchos más temas a tratar sobre los juegos on line.

Magallanes

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ZONA ON LINE, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Palnta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ON LINE
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

Sólo los mejores pilotos alcanzarán la gloria...



El único simulador que te da la oportunidad de pilotar los más emblemáticos aviones de nuestras Fuerzas Aéreas en las más variadas misiones.

empire INTERACTIVE GRAPHIC SIMULATIONS

"El F-18 ha sido realizado con un realismo gráfico total. Se han cuidado especialmente los detalles de la cabina y las vistas permiten observar cualquier pequeño detalle durante el vuelo. La vista virtual es excelente." **PCMANÍA (87%)**



Siente la emoción de pilotar un avión de la I Guerra Mundial. Dirige tu propia escuadrilla, y elige entre ocho modelos distintos de aviones.

empire INTERACTIVE ROWAN

"Los gráficos son sensacionales, con unas posibilidades de detalle francamente increíbles y un realismo excepcional. Lo mismo se puede decir del sonido, muy acorde con el resto del producto." **PCMANÍA (87 %)**



Dos simuladores en uno. Una reproducción exacta de los helicópteros de combate más avanzados tecnológicamente, el AH-64D Longbow y el MIL MI-28N Havoc B.

empire INTERACTIVE Razorworks

"Creemos que este sim puede ser el actual rey de los simuladores de helicópteros de combate. Las ciudades son de lo mejor que hemos visto, tan completas y bien reproducidas que da gusto volar entre los edificios." **MICROMANÍA (94%)**



LA ÉLITE DE LOS SIMULADORES DE VUELO

multiSIM

3 PC-CDROM Windows™95/98

3.995 PTAS. Por sólo 24€



A LA VENTA EN MARZO



hasta donde llegue tu imaginación

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

www.dinamic.com 3|2000

Descubre los términos de hardware 3D

Haciendo una revisión global en la actualidad de las nuevas tecnologías, apreciamos que nos estamos enfrentando a un lenguaje técnico que no es demasiado accesible para la mayoría de nosotros. En sus raíces, este lenguaje estaba dirigido a un entorno profesional, pero cada vez se ha ido introduciendo más en la vida cotidiana con la aparición de tecnologías en el mercado de consumo que antes eran inalcanzables. Hablar en "3D" es de por sí complejo, pero si además hemos de entender técnicas y elementos que rozan lo abstracto, las explicaciones y los términos pueden dar lugar a una jerga en la que muchas veces ni siquiera los profesionales llegan a ponerse totalmente de acuerdo.

ARGOT 3D

Cada vez es más necesario saber a qué se refiere una u otra técnica para entender factores tan importantes como la dificultad de realizar ciertos avances en el desarrollo del entorno gráfico de un videojuego. También lo es saber qué es exactamente aquella maravilla de la que se supone es capaz de hacer esa tarjeta de vídeo de última generación con la que al parecer no vamos a tener problemas de velocidad poniendo al máximo el nivel de detalle de los títulos más exigentes. Son muchos los elementos que en el apogeo de los juegos en 3D pueden intervenir, y conocerlos puede ayudarnos a valorar la complejidad técnica necesaria para crear un entorno gráfico de auténtico lujo. Con el desarrollo de las tarjetas de aceleración gráfica hemos penetrado en un campo desconocido donde se intercambian términos que se nos escapan. Intentaremos desvelar los términos más comunes que podemos encontrarnos en información sobre tecnología de gráficos, cada vez más en videojuegos, en estos dos informes, el primero de los cuales os traemos ahora. Aparte de esto, ¿quién no ha sentido curiosidad por saber qué es lo que hace realmente un efecto gráfico que pasa por la cabeza del programador para realizarlo? O ¿cómo se inventan estos efectos? ¿Con qué herramientas trabajan? Bien, pues esperemos que éstas, y otras muchas de vuestras dudas, queden resueltas.

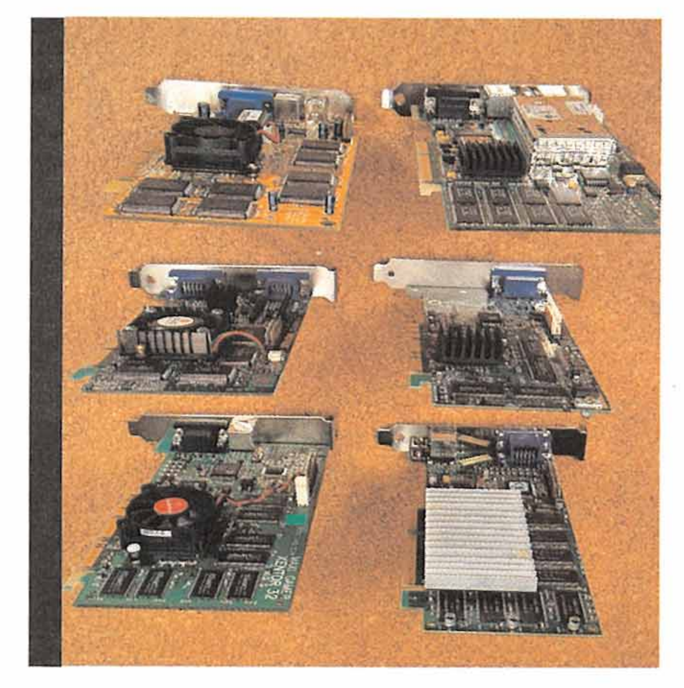
PRIMERA PARTE

El universo de los semiconductores

Semiconductores, circuitos y gran parte de aquello que pueden hacer, solemos denominarlo o relacionarlo con lo que entendemos por hardware, que no es sino todo lo que es tangible dentro del mundo de la Informática.
En esta primera entrega vamos a tratar de desvelar qué son y qué hacen aquellas técnicas de hardware que se han ido introduciendo en los últimos años. Además, trataremos de definir qué tipo de hardware es capaz de hacerlo. Obviamente, hay muchas cosas más allá de aquello en lo que nos atrevemos a indagar. Pero nuestra intención con la información que aquí os ofrecemos es la de resolver la mayoría de las dudas razonables que surgen tratando de entender todo este universo de chips, efectos y coordenadas geométricas.
Todos los términos que vamos a citar tienen que ver de alguna manera con el hardware. Unos describen un dispositivo o algo físico, y también veremos técnicas implementadas directamente en los procesos de hardware de última generación, pero aún quedan un buen número de términos que se refieren a una escena 3D y otros a técnicas, que mediante software pueden crear todo tipo de efectos. En el próximo número de Micromanía les echaremos un vistazo.

S.T.M.

El hardware específico para cálculo 3D ha sido potenciado en los últimos años de manera asombrosa. Los adaptadores de vídeo de tan sólo hace 6 años apenas podían procesar escenas poligonales mínimamente complejas. El esfuerzo de cálculo era realizado íntegramente por el procesador. Hoy, los chips de proceso 3D integrado en los adaptadores de vídeo resuelven casi por sí mismos el cálculo de escenas tridimensionales. Pocos productos de consumo han alcanzado una evolución comparable.



EL HARDWARE

TARJETAS GRÁFICAS 2D y 3D: Hablamos de un adaptador de vídeo 2D cuando éste es convencional y carece de procesadores específicos para la aceleración gráfica, aunque hay también chips de aceleración para cálculos 2D. Una tarjeta 3D sí está impulsada por un procesador que libera del cálculo de geometría –y últimamente de muchas más operaciones– a la CPU. Aunque hay tarjetas exclusivamente 3D, la tendencia es integrar aceleración 2D y 3D en un mismo adaptador de vídeo. A efectos prácticos, y muy básicamente, una aceleradora 3D es una tarjeta gráfica que puede "dibujar" polígonos tridimensionales y cubrir su superficie de imágenes que llamamos texturas. Aparte, cada vez incorporan cálculos y procesos más complejos para poder representar entornos tridimensionales más realistas.

EL BUS: A pesar de que es un concepto tan sencillo como común y, por supuesto, no es nuevo, el determinar qué es un bus de datos suele crear confusión puesto que los hay destinados a muy diferentes tipos y funciones.
Un bus es, por regla general, un canal de comunicación de datos que conecta dos dispositivos de hardware. El bus de una tarjeta gráfica es el medio con el que se comunica con el procesador gráfico y hoy día existen dos formatos vigentes, el PCI, cada vez más en desuso y el AGP. También existe un denominado bus de interfaz que comunica el procesador gráfico con la memoria de la tarjeta.

128 BIT: Este término se refiere generalmente al motor gráfico interno dentro de un procesador, o bien al bus de datos que comunica éste con la memoria gráfica de la tarjeta.
Sistema de gráficos de "128 bit verdadero" contiene ambas cosas, un motor de gráficos interno, además de un bus de interfaz de memoria de 128 bit en los dos casos. Las tarjetas gráficas basadas en esta tecnología tienen un rendimiento muy superior en comparación con sistemas de 64 bit. El chip TNT de Nvidia puede ser un buen ejemplo de un verdadero chip de 128 bit, mientras que el S3 de Savage puede ser un ejemplo de un chip de 128 bit únicamente en el motor del gráfico del procesador.

16, 24 Y 32 BIT DE COLOR: Son tres modos de representación de color que se diferencian por la cantidad de bit que dedican a tal efecto y, por tanto, de combinaciones posibles para producir la totalidad de colores que podemos ver en la pantalla. En modo 16 bit obtenemos 65 536 colores diferentes y en 24 bit hasta 16.7 millones. Manipulando gráficos a 32 bit, además de representar 16.7 millones de colores, el proceso es significativamente más rápido que con gráficos a 24 bit, aunque también se requiere mucha más memoria.

BUFFER: Raramente nos encontraremos este término aislado, ya que siempre está acompañado de otra palabra que determine qué función tiene. El buffer es un banco de memoria intermedia destinado a un propósito concreto, a almacenar frames, texturas, etc. Este banco de memoria está siempre integrado en el hardware, puesto que en cualquier caso requiere una excepcional velocidad de acceso.

SDRAM: (Synchronous Dynamic Random Acces Memory) Es un formato de memoria sumamente rápido que incorpora arquitectura Pipeline para sincronizarse con el ciclo de ►



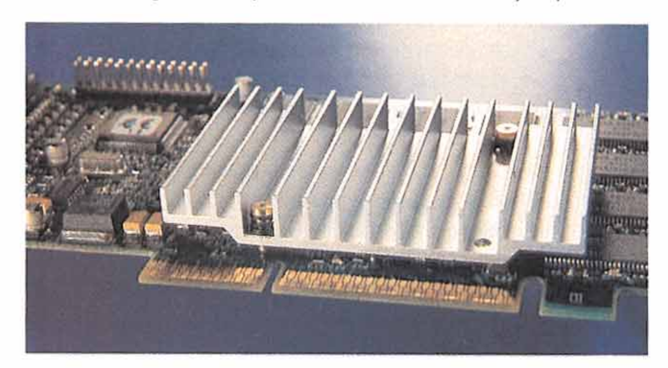
reloj del bus de la CPU. Esta sincronización permite una gran velocidad de acceso a memoria. El ciclo de reloj de la CPU no es otra cosa sino el ritmo al que trabaja el procesador.

CACHÉ INTERNO: Es un banco de memoria dentro del chip –en nuestro caso, procesador gráfico– destinado a almacenar texturas aumentando significativamente la capacidad para crear escenas 3D detalladas. La memoria integrada en el chip es mucho más rápida que la memoria de la tarjeta.

FRAME BUFFER: Parte de la memoria de vídeo es utilizada para almacenar el frame que actualmente se calcula para dibujarlo en la pantalla. El Frame Buffer almacena generalmente 2 frames; uno está empezando a ser calculado por la tarjeta de vídeo, mientras que otro está siendo enviado al monitor, y a esto se le llama Double-buffering y proporciona animaciones suaves.
Ejemplo: Para una resolución de 640x480 con 16 bit de color se requieren 640x480x16x2=9 830 400 bit de memoria, alrededor de 1.2 MB de memoria en el Frame Buffer. Para 800x600x16 bit 1.8 MB, y para 1024x728x16 bit necesitamos 3 MB.

RESOLUCIÓN: El concepto de resolución nos sirve para saber el grado de definición que tiene una imagen y está estrechamente relacionada con las capacidades del hardware de la tarjeta o del monitor para representar imágenes nítidas a pesar de que no es algo tangible. La resolución viene dada en líneas de puntos o píxeles horizontales por líneas de píxeles verticales (640x480=307 200 píxeles de resolución). Todos los monitores y tarjetas de vídeo tienen un valor máximo de resolución. Pero resolución puede también puede referirse a una textura, o a una imagen de cualquier formato, es un término muy amplio.

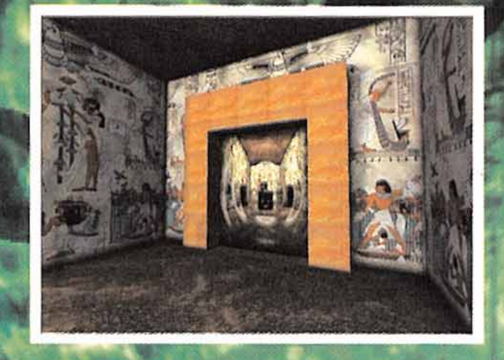
EL HARDWARE



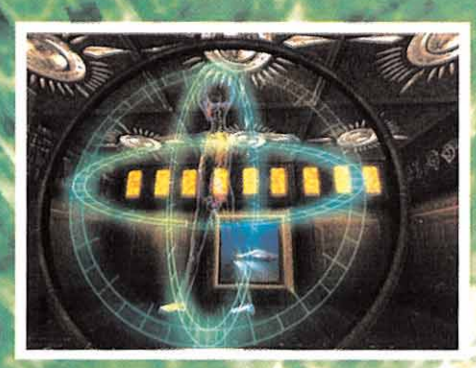
PUERTO DE GRÁFICOS ACELERADO (AGP): El AGP sí es un tipo de Puerto o Bus que ha sido introducido de manera relativamente reciente.
AGP, o Acelerated Graphics Port, es una arquitectura de bus de gráficos para placas base de PC desarrollada para reemplazar a la arquitectura PCI. El bus AGP opera a 66 MHz y tiene una transferencia de datos de 528 MB/s, mientras que el bus PCI corre a 33 MHz y tiene una transferencia máxima de 132 MB/s.
En tarjetas basadas en el bus PCI la memoria de texturas está limitada a la de la propia memoria de la tarjeta. El bus AGP, por el contrario, puede usar la memoria del sistema para guardar y recuperar texturas más grandes y más realistas. Esta diferencia y las recientes multiplicaciones de la velocidad del bus (AGPX2 y AGPX4) descartan al PCI como bus gráfico para el futuro.

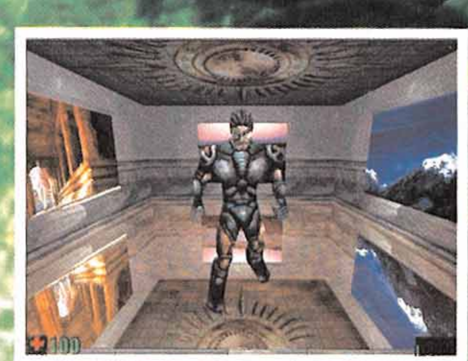
PIPELINE: Las tarjetas gráficas AGP pueden alinear múltiples comandos ordenados en el bus de datos según sean estos comandos demandados por el procesador gráfico. Así, se enlazan varios comandos en el bus ganando velocidad de transferencia, mientras que en una tarjeta de bus PCI un comando no se envía hasta que el anterior ha sido totalmente transferido.

LA COMPRESIÓN DE TEXTURAS









API: Interfaz de Programación para Aplicaciones

Un API (Application Programming Interfaz) es una librería de rutinas de programación, funciones y objetos 3D que pueden ser usados para desarrollar aplicaciones tales como juegos, entornos de simulación, programas multimedia, etc. Un API integra un motor 3D y puede proporcionar al programador un HAL (Hardware Abstraction Layer), un interfaz para controlar y ordenar operaciones a los dispositivos de hardware del equipo y utilizar las rutinas contenidas en el API de un modo más sencillo para el programador. Obviamente, cada API tiene sus propias características de compatibilidad y su propio HAL.

DIRECTX: DirectX es un gran conjunto de APIs desarrollado por Microsoft para trabajar en entornos Windows. Su propósito es hacer funcionar el entorno de manera más "suave", rápida y compatible las aplicaciones multimedia y los juegos. DirectX se ha convertido en un estándar para la gran mayoría de las tarjetas 3D y juegos en la actualidad. Los componentes integrados en DirectX incluyen Direct Draw, Direct Sound, Direct3D, Direct Play y Direct Input. La mayor ventaja de DirectX, aparte de su compatibilidad, es que los programas de desarrollo integran las operaciones de todos estos APIs en un mismo interfaz. La versión más actual es DirectX 7.0a.

DIRECT3D: Direct3D es el API gráfico integrado en el DirectX de Microsoft y su función es ofrecer una herramienta de desarrollo estándar a los programadores para todo el software 3D, de manera que tenga soporte para la totalidad de tarjetas gráficas. Hasta hace poco, la complejidad de programar en Direct3D hacía que frecuentemente los programadores optasen por otros API´s específicos para determinadas tarjetas gráficas y quizá menos compatibles. Hoy es Direct3D el API estándar que impera en la mayoría de las aplicaciones 3D para PC.

OPENGL: Es un también un API de gráficos 3D desarrollado por Silicon Graphics Inc., originalmente sólo para sus plataformas y para aplicaciones de diseño gráfico 3D y CAD en un sistema operativo Windows NT. Después, el OpenGL fue popularizado para una plataforma tan común como el PC con algunos títulos, cuyo máximo exponente fue «Quake». Para tarjetas aceleradoras de gráficos 3D, hay actualmente dos maneras de implementar el soporte OpenGL. Una es instalar la versión ICD (Instalable Client Driver), que es el controlador original para OpenGL indicado para los desarrolladores; la otra es instalar MCD (Mini Client Driver) que es bastante más limitado. Generalmente, los controladores de OpenGL necesarios para un juego son los de la versión MCD y vienen adjuntos con los controladores de la tarjeta gráfica o con el juego en cuestión.

GLIDE: Glide es el API de gráficos 3D que fue desarrollado y pertenece exclusivamente a 3dfx Interactive. Ha sido diseñado para permitir a los programadores de juegos aprovecharse de las virtudes de aceleración gráfica de las tarjetas y chipsets de 3dfx, como Voodoo1, 2, Voodoo Banshee, y Voodoo3. En su momento, Glide revolucionó la capacidad de gráficos 3D de las tarjetas –hace unos 4 años– por ser el más potente con diferencia. La limitada compatibilidad de este API hace que hoy día sólo unas pocas aplicaciones lo usen exclusivamente, pero sigue siendo uno de los más potentes en la pugna por alcanzar el estándar.



La compresión de texturas, en términos de hardware, ha sido tímidamente implementada hasta ahora como una prestación más de las tarjetas gráficas actuales. El más importante en la actualidad, por haber alcanzado más difusión, es el S3TC, pero 3dfx ha desarrollado otro denominado FXT1 y, por su parte, Microsoft integrará en el próximo DirectX el DXTC. Otras compañías están desarrollando técnicas similares basadas en el hardware de sus tarjetas. El S3TC (S3 Texture Compresión), es el sistema de compresión de texturas desarrollado por S3 capaz de cargar texturas de gran resolución sin ocupar demasiada memoria en la tarjeta de vídeo ni ralentizar el proceso. No hay demasiados programas que soporten esta técnica; «Unreal Tournament» es, quizás, el más conocido de todos.

FORMATOS DE VÍDEO MÁS COMUNES

Últimamente, distintos formatos de vídeo se han incorporado a la tecnología de tarjetas gráficas en entradas y salidas que los hacen compatibles con otros dispositivos, como televisores o vídeos.

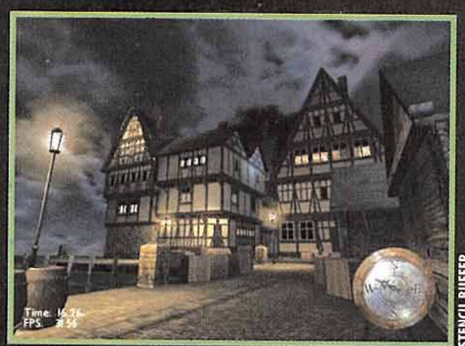
- **PAL:** El PAL es un sistema de transmisión de señal de vídeo y audio utilizado en Europa, salvo en Francia, para la retransmisión televisiva. Todos los dispositivos que necesiten de un televisor necesitarán ser compatibles con el sistema PAL. Éste es el caso, por ejemplo, de las consolas.
- **NTSC:** : NTSC es el sistema de transmisión homónimo del PAL en EE.UU. Una de las diferencias más notables entre ambos sistemas es que el PAL tiene más definición que el NTSC.
  Si se adquiere una tarjeta de 3D con salida TV, tendremos que asegurarnos que tal salida es compatible con el sistema PAL para que podamos utilizarla en un televisor comprado en España.
- **VGA Y SVGA:** VGA (Vídeo Graphics Adapter), se refiere tanto a hardware, la tarjeta de vídeo, como al sistema de transmisión de señal al monitor. La VGA está limitada a paletas de 256 colores, mientras que la SVGA admite a partir de 16 bit de color.
- **RGB:** ó RVA (Rojo, verde y azul). Cada color es definido por un valor en la escala de rojos, otro en la de verdes y otro en la de azules. Estos valores genéricos sirven como magnitud y tiene muchas y muy diversas aplicaciones. Una de ellas es definir el color de los píxeles en una textura, de modo que el color de cada píxel viene definido por la resultante de combinar estos tres valores.

LOS BENEFICIOS DE LA NUEVA TECNOLOGÍA

La integración de procesadores gráficos y, en general, hardware más avanzado y complejo, ha permitido que las tarjetas de vídeo puedan realizar por sí solas operaciones de optimización de escenas 3D con resultados cada vez más realistas.

SINGLE PASS MULTI-TEXTURING: Éste es el nombre de una técnica avanzada implementada recientemente en las tarjetas 3D. Multitextura por paso simple (Single pass multi-texturing) quiere decir que la tarjeta puede mezclar varios mapas de textura y renderizarlos en un solo proceso, en lugar de realizar el render de cada mapa de textura y posteriormente mezclarlos. La necesidad de mezclar mapas de textura atiende a la realización de efectos especiales, como "Reflection mapping".

DOUBLE BUFFERING: Es el proceso de usar dos frame-buffers para suavizar una animación, como hemos citado. Mientras la imagen del primer buffer se está dibujando en pantalla, el controlador gráfico –la tarjeta– puede usar el segundo buffer para construir o renderizar la siguiente imagen. Una vez la segunda imagen en este segundo buffer está completa, los buffers se alternan y el que antes dibujaba pasa ahora a calcular y viceversa. De este modo, la apariencia de la animación es más suave porque se dibujan las imágenes en pantalla sólo cuando están completas, no mostrándose el proceso de dibujo.



STENCIL BUFFER



STENCIL BUFFER

STENCIL BUFFER: Este buffer guarda una máscara de determinados píxeles que puede tener cualquier contorno, de modo que lo mantiene dibujado y no es necesario procesarlo continuamente; la máscara queda estampada en la pantalla continuamente. Para poner un ejemplo, imaginad un juego de coches en los que el salpicadero está realizado en 2D. A través del parabrisas podemos ver el entorno 3D, pero la imagen del salpicadero permanece fija en el stencil buffer y no es necesario renderizarla frame a frame en tiempo real.

ALPHA-BLENDING: Es una técnica para dotar de transparencia a los polígonos, que se aplica sobre las texturas aplicadas a éste. Cada píxel tiene una componente de rojo, verde y azul que forman el color y aparte un valor extra que se denomina "Componente Alfa" o Alpha-channel. El valor alfa aplicado a un mapa de textura define el grado de transparencia de la misma. Así, es posible hacer que un polígono parezca translúcido, pero no invisible del todo, por lo que se viene utilizando para hacer efectos de agua o vidrio usualmente.



ALFA-BLENDING



ANTI-ALIASING

ANTI-ALIASING: Es un efecto muy común, pero explicarlo con precisión resulta arduo difícil sin echar mano de las matemáticas, así que esperamos que sirvan los ejemplos.
Existe un problema cuando se cambia la distancia del punto de vista a un polígono con un mapa de textura. Esto supone que la textura no se visualice en su escala original y al intentar dibujarla se produce un efecto de entrelazado que puede hacer que la textura aparezca totalmente distinta a como es en realidad. El Mip-Mapping colabora a solucionar este problema, pero no lo elimina; es necesario el uso del Anti-Aliasing para que la textura al alejarse no se corrompa con entrelazados y franjas.
Tiene también otra aplicación mucho más popular que es a la que nos solemos referir cuando hablamos de Anti-Aliasing. Al representar líneas oblicuas, tales como las aristas de un polígono, aparece el llamado efecto de "diente de sierra" que le resta realismo. El Anti-Aliasing suaviza este "diente de sierra" para mejorar el aspecto renderizado de los polígonos.

DITHERING: El Dithering es una técnica en la que se mezcla el color de un píxel con los colores de los píxeles adyacentes a éste. Esto es generalmente necesario cuando se utilizan 8 bit (256 colores) y a veces también 16 bit (65 000 colores). El fin es permitir a un modo de color limitado aumentar el abanico de combinaciones de colores, interpolando los diferentes colores de un grupo de píxeles mediante un patrón semi-aleatorio. Al crear un nuevo color mezclando varios colores que ya están disponibles en los píxeles que lo rodean, un modo de 8 bit puede aproximarse al resultado trabajando en un modo de 16 bit. Si en un modo de 8 bit no se usa el Dithering, en los degradados aparecen franjas de color que restan realismo a la imagen.



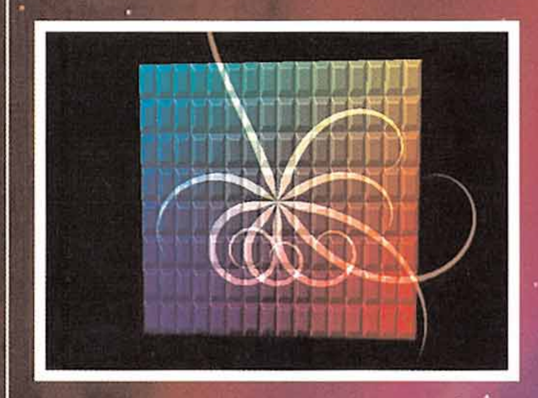
En estas dos imágenes vemos dos ejemplos de un test de velocidad de render en tiempo real con diferentes niveles de detalle. Mientras que en la captura superior la velocidad frames por segundo es de 28.28, en la inferior se aprecia que ha descendido hasta 26.50 fps. Esto se debe a que, en este último caso, se han de calcular los modelos de personajes en 3D.

Time: 29.01
FPS: 26.50

Las pruebas para determinar la velocidad de los diferentes equipos se realizan mediante test que ponen las capacidades de la máquina al límite

EN TÉRMINOS DE VELOCIDAD

La velocidad es, quizás, el factor más determinante en el hardware. La velocidad de cálculo o la velocidad para realizar una u otra cosa permiten cuanto más altas, más grado de detalle.



FRECUENCIA DE REFRESCO: La frecuencia de refresco es una magnitud que nos indica cuantas veces se actualiza la imagen en la pantalla por unidad de tiempo. Al decir que tenemos una pantalla a 80 Hz (Herzios) estamos diciendo que el monitor redibuja la imagen 80 veces por segundo. La frecuencia de refresco depende de las prestaciones del monitor y también de las de la tarjeta de vídeo.
Cuanto más alta es la frecuencia de refresco, más calidad tiene la imagen y menos cansado resulta para la vista mirar al monitor. No obstante, a partir de cierta media, que depende de cada individuo, el ojo humano no es capaz de apreciar parpadeo alguno en el monitor.

FRAME Y FPS: Frame, o cuadro, es ni más ni menos que una imagen mostrada a través de la pantalla. Frames Por Segundo es una unidad de medida designada para describir la velocidad de los gráficos al ser dibujados en la pantalla. Cada frame representa lo que en cine llamamos fotograma.
Una escena se procesa en tiempo real continuamente, y el resultado obtenido es una imagen o frame que se envía al monitor una gran velocidad. Esto es lo que entendemos por render.

Se necesitan al menos 30 frames por cada segundo para dar a una serie de frames la apariencia de imagen en movimiento, animación.

POR CICLO DE RELOJ: Todos los dispositivos electrónicos trabajan a una determinada frecuencia medida en ciclos por segundo, o herzios. Estos ciclos son los que marcan el ritmo de trabajo del procesador –de hecho, en el caso del procesador de la CPU, los ciclos de reloj determinan la hora y fecha del sistema–. Cada vez que se dice que algo se realiza por ciclo de reloj, quiere decir que se hace en uno de estos ciclos.

POLÍGONOS POR SEGUNDO: Esta es la forma más común de medir la velocidad de representación de una escena 3D en tiempo real. Los polígonos son concretamente triángulos planos, es decir, sin texturas ni efectos de ningún tipo. Lo que se mide es cuántos triángulos puede dibujar el sistema en pantalla en un segundo.



TASA DE RELLENO: La tasa de transferencia es una magnitud que nos da una referencia de la velocidad de una tarjeta gráfica. Mide el número de píxeles que se pueden renderizar (texturizados y sombreados) por cada unidad de tiempo, y viene dado en millones de píxeles por segundo, MPPS.

LOS FILTRADOS

Filtrar es un método para determinar el color de un píxel basándose en los mapas de textura. Cuando el punto de vista se sitúa muy cerca de un polígono mapeado, es muy probable que aparezca pixelación, es decir, que el mapa de textura no tenga suficiente información para rellenar cada píxel de la pantalla.
Hace unos años, la técnica de filtrado sólo era eficaz para mapas de texturas indefinidas (carreteras, suelos, muros, hierba), pero se cargaban completamente la textura cuando se trataba de cosas con estrictas diferencias de color, como una cara o un texto, pues la técnica de filtrado difumina la textura haciéndola a veces un borrón. Cada técnica utiliza varias fórmulas para "mezclar" información y obtener así los valores de los píxeles indefinidos.
Hay cuatro tipos de filtrado de menor a mayor calidad; por software, bilineal, trilineal y anisotrópico. Los tres métodos describen distintas maneras de hacer el filtrado. Para filtrar, los distintos métodos utilizan de diversas formas la mezcla de los "píxeles de las texturas" que más correctamente se denomina texels.



TRILINEAL



BILINEAL



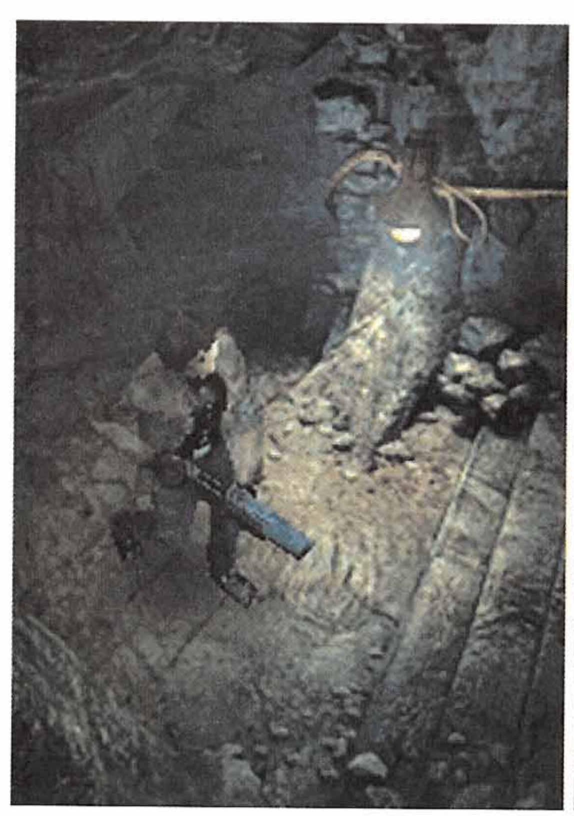
POR SOFTWARE

FILTRADO POR SOFTWARE: o Point Sampled Filtering, es un método de filtrado que se distingue por producir un efecto mosaico de cuadraditos poco realista. Este filtro, para reproducir el color de cada píxel, se limita a copiar el color del píxel "real" más cercano de manera que visualmente se agrandan los puntos que forman la textura. Este tipo de filtrado se usa por motores 3D por software exclusivamente.

BILINEAL: Es un método de filtrado de interpolación para producir transiciones suaves de color entre diferentes píxeles de una textura. Esto se realiza tomando los cuatro texels adyacentes y mezclando sus valores para obtener el color del píxel que se quiere calcular. El resultado es una textura muy suavizada. La desventaja es que necesita un incremento cuádruple del ancho de banda de la memoria destinada a texturas.

TRILINEAL: El filtrado trilineal combina el filtro bilineal en 2 niveles de mapeado. Así, de esto resulta que ocho texels se necesitarán para realizar el filtro, multiplicando la memoria necesaria por 2. Esto generalmente afecta muy seriamente a la velocidad de proceso, así que el filtrado trilineal suele contemplarse como una opción, más que un requerimiento.

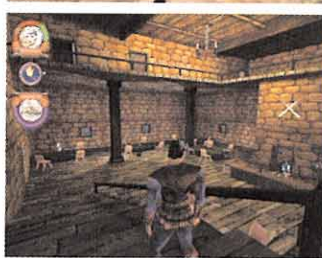
ANISOTRÓPICO: El Filtro anisotrópico (que significa modelo no uniforme) toma muestras de más de ocho ángulos diferentes de un mapa de textura y, por consiguiente, puede producir una mejor calidad, pero también necesita un poder de cálculo muy elevado.





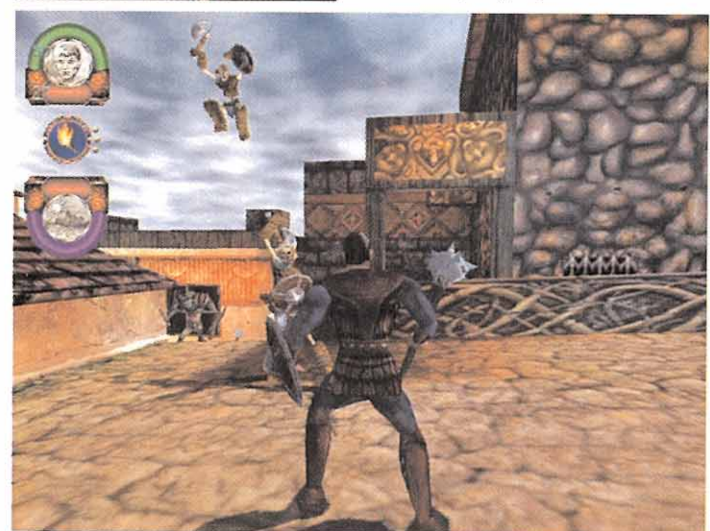

ALONE IN THE DARK

INFOGRAMES. PSX Las últimas noticias recibidas sobre el desarrollo del "revival" de «Alone in the Dark» resultan algo contradictorias. Si bien parece que el esperado proyecto de Infogrames sigue su curso adecuadamente, con numerosas novedades respecto a la trilogía original –comenzando con el cambio de protagonista–, aunque con el espíritu fiel a la fantástica aventura que ya ofreció la misma, parece que existe, al menos aparentemente, algún cambio en lo que respecta a los formatos en que aparecerá el juego. Cuando «Alone in the Dark» (¿4?) se presentó por vez primera en el E3 del pasado año, lo hizo como un título destinado a PlayStation y PC. A día de hoy, las referencias oficiales de Infogrames al juego afectan únicamente a PlayStation. ¿Descuido o cambio radical de planes?

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

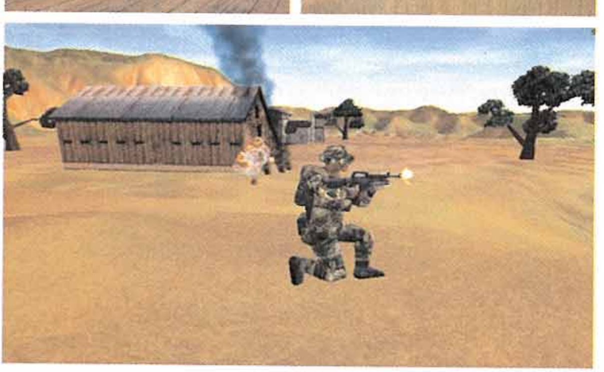
NEW WORLD COMPUTING/ 3DO. PC/PLAYSTATION Mientras la más nueva ampliación de «Heroes of Might & Magic III» continúa en desarrollo, 3DO anuncia la aparición de «Crusaders of M&M», un nuevo punto de vista sobre el universo fantástico desarrollado por la compañía. Este nuevo título enfoca el mundo de «Might and Magic» desde una perspectiva que combina aventura, acción y toques de rol en un entorno 3D, en el que el jugador entra en acción con un protagonista en perspectiva de tercera persona. No se puede hablar, pues, de una continuidad en la saga, sino de una mirada diferente a la historia de la misma. Casi como si lleváramos «Tomb Raider» a un universo de espada y brujería.



DELTA FORCE 2

NOVALOGIC. PC Aunque con algo de retraso, por fin la continuación del título de NovaLogic está a punto de llegar a nuestro país. Diversos conflictos con la distribución de los productos de la compañía en nuestro mercado han llegado a su fin al haberse quedado Friendware con los derechos sobre los mismos. «Delta Force 2», no viene a revolucionar el concepto del título original, sino a ofrecer numerosas mejoras técnicas, de diseño y posibilidades de juego con el mismo estilo que «Delta Force». Se espera que el juego aparezca totalmente localizado al español, y que esté disponible a partir del próximo mes.







F1 WORLD GRAND PRIX

EIDOS. PC La batalla por el liderazgo de la simulación de Fórmula 1 se anticipa de lo más animada en la presente temporada. Al ya inminente «F1 2000» de E.A., se unen la nueva versión del «F1 Simulation» –cuyo nombre oficial aún está por decidir– de Ubi Soft, el esperadísimo «Grand Prix 3» de Geoff Crammond, para Microprose, que según cuentan las malas lenguas llegará antes de verano hasta las tiendas, y ahora EIDOS anuncia «F1 World Grand Prix». De todos ellos, tan sólo el de E.A. Sports contará, salvo imprevistos, con los equipos oficiales de la temporada 2 000, pero todos, incluyendo el de EIDOS, se pueden contar como licencias oficiales de la FIA, lo que debería ser –con la excepción de cierto horrible juego de Psygnosis– una garantía de calidad.



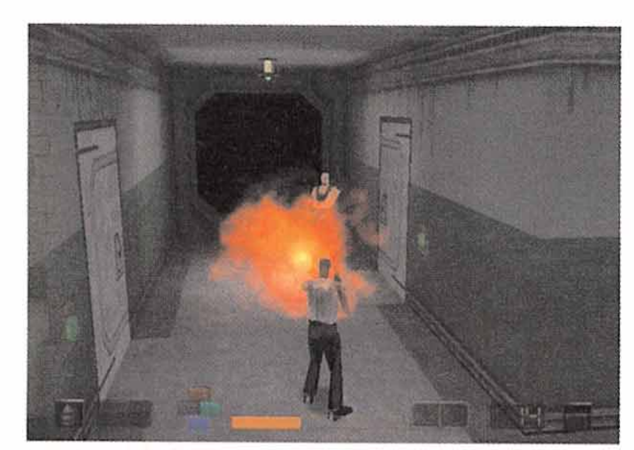



F1 2000 EA SPORTS. PC/PLAYSTATION Dicho y hecho, E.A. Sports lanza, por vez primera, un simulador de Fórmula 1, y lo hace a lo grande. Equipos oficiales de la presente temporada del 2000, licencia oficial, un nuevo engine desarrollado única y exclusivamente para sacarle todo el juego a la simulación, algoritmos avanzados de IA, diseño de un sistema de colisiones de lo más sofisticado, realismo altísimo en lo que respecta a la física de los vehículos… ¿qué más se puede pedir? Si todo lo que asegura E.A. sobre su nuevo proyecto es cierto, quizás el mítico Geoff Crammond deba empezar a preocuparse.

INVICTUS QUICKSILVER/INTERPLAY/VIRGIN. PC QuickSilver tiene casi a punto «Invictus: In the Shadow of Olympus», título de interminable nombre y encasillamiento en el mundo de la estrategia con ligeros toques de rol, que intentará hacer las delicias de los aficionados al género. Aunque su diseño y desarrollo han estado casi en secreto hasta el momento, parece que estará disponible este mismo mes. Se trata de un juego que sigue a pie juntillas todas las reglas y arquetipos del género, concediendo únicamente alguna concesión a un cierto componente de aventura que aporte algo de variedad. Dioses mitológicos y fantasía es lo que promete «Invictus».



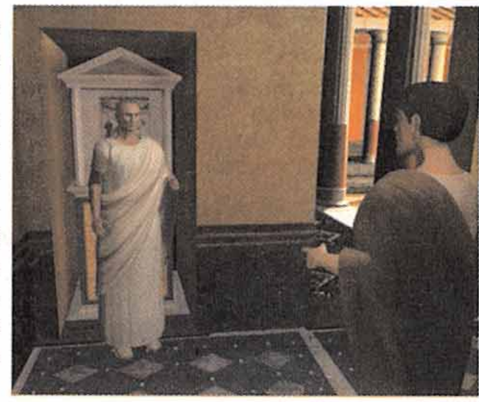


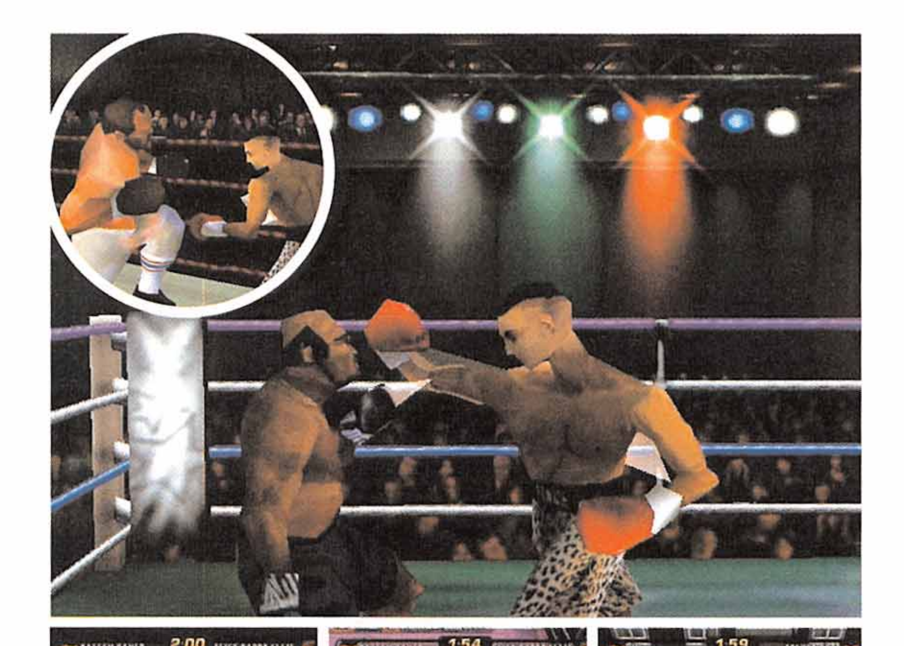




DIE HARD TRILOGY II FOX INTERACTIVE. PC La segunda parte del juego/trilogía de «La Jungla de Cristal» se anuncia para PC de la mano de Fox Interactive. Poco se sabía de esta versión, tras haber tenido acceso únicamente a la de PlayStation, que fue presentada por primera vez en el pasado ECTS. Sin embargo, y a tenor de las noticias e imágenes distribuidas por la compañía, parece que nos vamos a encontrar con poco más que una conversión directa de la máquina de Sony, pues no parece haber diferencias significativas entre un formato y otro. Esperemos que, al menos, las posibilidades técnicas del PC sean tenidas en cuenta, para favorecer una vistosidad gráfica más elevada que en PlayStation.



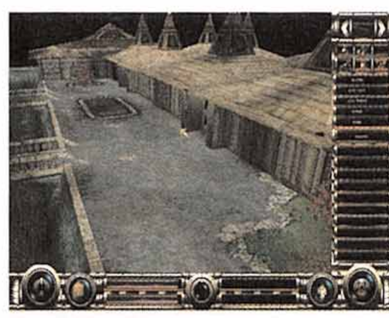

POMPEYA ARXEL TRIBE/CRYO. PC Arxel Tribe y Cryo unen sus fuerzas, una vez más, para proseguir los desarrollos que, a medio camino entre la aventura y la enciclopedia, suele poner a nuestra disposición, cada cierto tiempo, la compañía francesa. «Pompeya» es, sin embargo, el título en que quizá más cuidado se está poniendo en todo lo referente a la ambientación y realismo en la recreación de la conocida ciudad romana destruida por el Vesubio. El asesoramiento de un nutrido grupo de historiadores y arqueólogos así lo atestigua. Los fans de Cryo están, pues, de enhorabuena, pues «Pompeya» promete ofrecer todo lujo de detalles y una aventura bastante atractiva.





PRINCE NASEEM BOXING CODEMASTERS. PC, PLAYSTATION

El retrasado, rediseñado, casi fulminado y, finalmente, renacido proyecto de Codemasters está casi a punto, según sus creadores. «Prince Naseem Boxing» pretende trasladar toda la emoción del pugilismo al mundo del videojuego, abarcando muy distintas modalidades de juego. No se trata, únicamente, de un arcade de boxeo en el que repartir mamporros, que también. Codemasters pretende aportar una cierta visión de "manager", aunque éste no sea el término más adecuado, ofreciendo la posibilidad de llevar la carrera de un boxeador desde sus inicios hasta lo más alto, llevando un control estricto sobre la evolución de nuestro hombre. Una visión algo diferente y que puede enriquecer el juego en su versión final.





SOULBRINGER INFOGRAMES. PC

Una combinación explosiva de aventura y rol. Así es como presenta Infogrames «Soulbringer», nuevo desarrollo de la compañía dentro del género y que pretende llevar el mismo a cotas desconocidas. Las armas con que cuenta la compañía para conseguirlo es una compleja historia, un universo fantástico y una tecnología de la que aseguran que permitirá sacar el máximo rendimiento al guión y abrir nuevos caminos en el mundo del rol. Todo esto, que suena tan bonito, se cuenta en «Soulbringer» por las posibilidades que abren cifras como más de 400 personajes secundarios, más de 60 mapas, 100 localizaciones diferentes, 60 hechizos, etc. Si la calidad va pareja a la cantidad, «Soulbringer» puede resultar de lo más llamativo.



THEOCRACY PHILOS LABS/UBI SOFT. PC

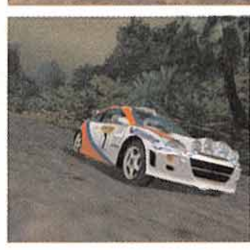
Curioso, cuando menos, se puede considerar el producto de Philos Labs para Ubi Soft. «Theocracy» no sólo pone en nuestras manos la evolución del imperio azteca, cuyo último objetivo es prepararse para afrontar la invasión española y derrotar al conquistador venido del viejo mundo –una temática poco usual en los juegos de estrategia–, sino que pretende abordar todo el concepto estratégico de cabo a rabo. Desde el control de recursos y su gestión, para hacer florecer el Imperio, hasta el componente militar comandando todo tipo de unidades. Sin embargo, resulta sumamente llamativo que además del habitual soporte de Windows, «Theocracy» vaya a estar disponible en versión Linux. Aunque muy despacio, poco a poco se van ganando adeptos a este sistema operativo.











V RALLY 2 INFOGRAMES. DREAMCAST

Infogrames quiere repetir el éxito de las dos entregas de «V Rally» en PlayStation, ahora en la nueva máquina de Sega. Tras un fallido intento de adaptar el juego a PC, «V Rally 2» pretende hacerse un hueco en el universo de Dreamcast, aportando toda la jugabilidad y buenas maneras que su homónimo ya demostró que podía conseguir en PlayStation. Aún no ha sido posible probar un versión jugable del título aunque, si se mantienen ciertos detalles de diseño y jugabilidad del original, y nos arriesgamos a fiarnos de las imágenes disponibles, «V Rally 2» puede alcanzar un puesto más que destacable en el mundo de los coches, para Dreamcast.



"PS" y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
Sólo echarás en falta la moneda...
Gráficos de alta resolución ı Hasta diez bolas en juego simultáneamente ı El mejor reglamento de todos los tiempos
Sonido y efectos en Dolby Surround™ ı Área de juego variable ı Pantalla con matriz de puntos animada a todo color
Modelos físicos más reales en mandos y bolas ı Control total del juego: 5 niveles de dificultad, bolas por partida, número de avisos por falta, nivel de puntuación... ı Control total sobre los parámetros físicos del juego: desnivel y desgaste de la mesa, fuerza de los mandos...
PRO·PINBALL
FANTASTIC JOURNEY
GRATIS
Edición limitada Incluye
Pro-Pinball The Web
Por sólo
3.995 PTAS. 24€
2 PC-CDROM
Windows™95/98
PlayStation
empire INTERACTIVE
Disponible también en doble CD para PlayStation™ por 7.990 Ptas.
dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA
www.dinamic.com 3|2000

Traffic Giant



Una compañía realtivamente joven y con una carrera hasta el momento que raya lo notable, con unos títulos que, si bien no han resultado bombazos dentro del sector, sí han atraído a un amplio número de usuarios, llega ahora con un nuevo cargamento de títulos que cambiarán mucho las tornas actuales, entre ellos el que nos ocupa ahora, «Traffic Giant». Hablamos de Jowood.

Esencia del **transporte público**

De todos los juegos que ya han lanzado al mercado, solamente uno traspasó nuestras fronteras y, por qué no decirlo, con bastante buena aceptación dada la complejidad y jugabilidad que alcanzaba para pertenecer al género de la estrategia. Nos estamos refiriendo a «Industry Giant», que si bien no tenía una calidad tecnológica sobresaliente, pues sus gráficos no eran nada del otro mundo y su sonido era meramente correcto, sí tenía en su interior una vasta red de datos aplicables que permitían mil y una situaciones de juego.

Jowood está preparando ahora tres nuevos lanzamientos que, con una seguridad del 100%, llegarán a nuestro país en breve. El primero de ellos será «Alien Nations», el segundo en llegar será, con toda probabilidad, el que ahora nos ocupa, pues el motor del juego está terminado y lo único que resta ya es finalizar la traducción. El tercero y del que ya hablaremos en meses venideros, será «Frontier Lands» un título, también de estrategia, ambientado en el lejano Oeste y que nos dará como misión principal la de construir una línea ferroviaria.

MILES DE POSIBILIDADES

No hay más que ver los primeros compases de «Traffic Giant» para descubrir que aquello a lo que más importancia le están dando los programadores y diseñadores de Jowood es a la jugabilidad, pues al igual que podía ocurrir con su antecesor –«Industry Giant»–, no es que sobresalga en el aspecto gráfico precisamente, como bien puede verse en las pantallas que se ilustran el artículo, donde nos encontraremos ante una cuasi-estática ciudad, con cientos de minúsculos vehículos moviéndose por unas cuadriculadas calles.

Y, de hecho, «Traffic Giant» solamente comenzará a atraernos una vez se le presten horas de plena dedicación, pues será entonces cuando se comprenda hasta qué punto será completo e intrincado este juego. Pero para poderlo explicar, primero tendremos que comentar el objetivo principal del programa. Primeramente deberemos elegir el rol que queremos llevar, entre dos, un empresario agresivo y con afán de enriquecerse o un político elegido como alcalde de la ciudad y que quiere ser reelegido. Dependiendo del que elijamos, así tendremos que dirigir nuestras acciones, es decir, pensando en el bien de la comunidad, o en el de nuestro bolsillo. Así, veremos cómo aparece



Aunque la estructura de las ciudades será imaginaria, habrá estructuras reales, como la Torre Eiffel.



Las resoluciones alcanzadas en pantalla serán elevadas y, aún así, el detalle de cada elemento será enorme.

«Traffic Giant» será la continuación de la serie que inició hace ya algún tiempo «Industry Giant»

Las zonas ajardinadas atraerán a la gente durante el fin de semana como zona de recreo natural.

La vista isométrica será una constante en el juego, igual que la que tenía «Industry Giant».

ante nuestros ojos una ciudad perfectamente desarrollada y con un elevado número de habitantes. Nuestra labor principal será la de desplegar líneas de autobuses al principio, y de trenes de alta velocidad más adelante, a fin de conseguir que el tráfico sea fluido y la gente se muestre feliz de moverse por las calles.

NO ALEATORIEDAD

Los vehículos que vemos desplazarse continuamente a través de nuestra ciudad, en ningún momento lo hacen de manera aleatoria, como pudiera parecer en un principio, sino que tienen un origen y un destino prefijado, el cual podremos saber haciendo click con el ratón sobre dicho vehículo, lo cual dice mucho de la capacidad de proceso que tendrá el juego, pues en todo momento podrá haber en pantalla entre 500 y 800 utilitarios, según sea el tamaño de la urbe.

El interior de la ciudad se mostrará vivo, y eso se notará según pasen las horas y los días virtuales del juego, pues dependerá mucho del momento que estemos atravesando. Por ejemplo, un domingo, si la ciudad dispone de zonas de recreo, como campos de fútbol, cines o teatros, las calles de las cercanías se verán colapsadas de vehículos si no disponemos de un servicio especial para esos días, o las zonas de colegios que, por las mañanas darán muchos problemas de no remediarlo. También podremos ver cómo en horario de oficina, las calles están mucho más llenas que a altas horas de la madrugada. Todos estos aspectos y decenas más, serán los que deberemos tener en cuenta cuando tengamos las líneas de transporte público que habilitaremos, la calidad y longitud de éstas, y el número de vehículos de que dispondrá.

Al principio sólo contaremos, dado nuestro bajo nivel adquisitivo, como unos cuantos modelos de autobuses, pero más adelante, y según nuestros beneficios se vayan haciendo más y más palpables, tendremos acceso a redes de taxis, líneas ferroviarias, e incluso trenes de alta velocidad, pero en ninguno de los casos podremos modificar la estructura inicial de la ciudad, si bien, con el tren de alta velocidad tendremos la posibilidad de derruir algunos edificios de bajo coste o deshabitados que impiden la colocación de los raíles.

Por tanto, la ciudad variará de manera automática según nuestras acciones. Si conseguimos que sea agradable vivir en ella, veremos cómo crece en pobladores y se amplían sus fronteras, si no, sufriremos un déficit demográfico que repercutirá en la expansión de la misma.

Aún tendremos que esperar unos pocos meses hasta poder disfrutar de la versión definitiva, pero lo que es seguro es que para todos los amantes de la buena estrategia económica, este «Traffic Giant» de Jowood va a suponer muchas horas de diversión.

C.F.M.

Jowood es una compañía de reciente origen que, sin embargo, ha comenzado con pasos de gigante

El cuarteto directivo

Este cuarteto forma el grupo directivo y pensante de Jowood. A sus espaldas podemos encontrar la experiencia de varios años dentro del sector informático, con títulos del calibre de «Industry Giant», que sin duda fue su salto a la fama, «Mayday», creado por Boris Games y que le permitió a Jowood llevar a cabo acciones como distribuidor y el reciente «Alien Nations», que ha salido con el nombre de «Die Völker» en Alemania. Muchos son los proyectos que tienen en mente, pero los dos más avanzados son «Traffic Giant», continuación de la serie y el que ahora nos ocupa, y «Frontier Lands», también perteneciente al género de la estrategia en tiempo real, pero ambientado en el lejano Oeste, donde tendremos que construir una línea de ferrocarriles que cruce toda Norteamérica.







Simon the Sorcerer 3D

Lejos de querer hundirse con el barco –ya convertido en el «Titanic»– de las dos dimensiones, el género de las aventuras gráficas se agarra con fuerza al salvavidas de las 3D, gracias a títulos de la calidad de «Grim Fandango», «Gabriel Knight III», o el programa que nos ocupa, «Simon the Sorcerer 3D». El buen puñado de novedades que incorpora, hacen vislumbrar la ansiada orilla...

Headfirst ha licenciado el motor NetInmerse, utilizado en «Prince of Persia 3D», al que ha unido su propio "parser" creador de aventuras, AGOS3D, perfeccionado a lo largo de los últimos ocho años

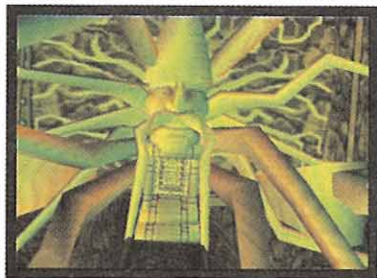
El hechicero evoluciona

Ya han pasado casi cuatro años desde el nacimiento de las tarjetas aceleradoras 3D. Los usuarios han dejado de asombrarse de los gráficos fotorrealistas o los movimientos de vértigo. El mercado comienza a estar saturado de clónicos de «Quake», «Tomb Raider» o «Rainbow Six». «Simon the Sorcerer 3D» llega en el momento justo para insuflar un poco de aire fresco, y aportar una serie de innovaciones que atraerán tanto a los fans de las aventuras, como a los aficionados amantes de los últimos adelantos técnicos. Porque, quien piense que «Simon the Sorcerer 3D» es una aventura gráfica de las de toda la vida, maquillada en un entorno en 3D, está completamente equivocado...

LA TÉCNICA

Pese a que el juego ya está prácticamente acabado, tal como demuestra esta beta que tenemos en nuestras manos, Headfirst todavía guarda un secreto: el argumento. Al principio de la aventura, Simon, el aprendiz de mago conocido por sus vaqueros a la última moda y su sombrero puntiagudo, despierta sobre el Altar del Renacimiento, dentro de un templo azteca. Pronto se da cuenta de que ha sido convocado por el mago Calipso para hacer frente, una vez más, al malvado hechicero Sórdido, dispuesto a apoderarse del mundo. Pese a la simpleza del hilo principal, hay numerosos vuelcos de la historia, conversaciones interesantes, y una GRAN sorpresa al final del juego. Para crear el mágico universo donde tiene lugar la epopeya, Headfirst ha licenciado el motor NetInmerse, utilizado en «Prince of Persia 3D», al que ha unido su propio "parser" creador de aventuras, AGOS3D, perfeccionado a lo largo de los últimos ocho años. El entorno 3D está dotado de todo tipo de efectos de iluminación dinámica, sombras en tiempo real, niebla volumétrica, efectos de partículas, alfablending, filtro trilineal, etc. Soporta los APIs openGL, Glide y Direct3D, y su potencia queda reflejada en la posibilidad de alcanzar los 60 fps en cualquier PC con una aceleradora.

Al contrario que la mayor parte de las aventuras gráficas, el mundo donde se desarrolla la historia no está compuesto por habitaciones independientes o salas cerradas, sino que se trata de un universo consistente formado por templos, bosques, un pantano o un castillo, por el que hay que viajar para llegar a los lugares deseados.


Extraños personajes pueblan el fantástico universo que el malvado mago Sórdido quiere destruir.

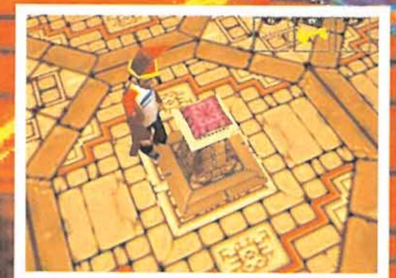

¿Quién vivirá en esta extraña casa? Cualquier cosa es posible en un mundo mágico.

Los más de 80 personajes que deambulan libremente por los curiosos lugares disponen de una apariencia simple, cercana al cómic, pero esto, lejos de tratarse de una limitación del "engine", ha sido deliberadamente incluido por los programadores para poder obtener expresiones humorísticas en los rostros de los protagonistas. El único "pero" que le hemos visto es que su apariencia infantil puede dar la sensación de que se trata de un producto enfocado hacia los más jóvenes, cuando es todo lo contrario, pues «Simon 3D» incluirá multitud de conversaciones y acertijos complejos.

LO MEJOR DE LO MEJOR

A la hora de mostrar la acción –en un sentido figurado, ya que no hay tiros ni saltos entre plataformas–, existirán tres perspectivas diferentes: una cámara fija que cambia según la posición del protagonista, al estilo de «Grim Fandango»; una cámara móvil sobre el hombro, similar a la utilizada en «Tomb Raider»; y una vista en primera persona para examinar detenidamente los objetos y las zonas a explorar. Puesto que la libertad de movimiento es total, la cámara puede moverse libremente





Ciertos personajes y lugares secretos sólo aparecerán cuando se haya completado el juego varias veces

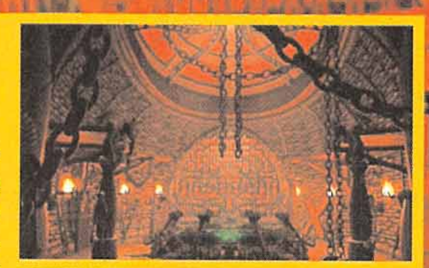
Simon 2 y medio

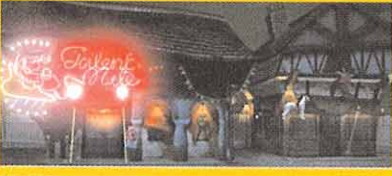
A los pocos meses de terminar «Simon the Sorcerer 2», Headfirst, entonces conocida con el nombre de Adventure Soft, se lanzó a la ardua tarea de realizar un tercera parte. «Simon the Sorcerer 3» iba a ser una aventura 2D con gráficos renderizados, y un desarrollo similar a los anteriores capítulos. Sin embargo, con el guión ya terminado, y el 75% de programa hecho, Adventure se encontró con un serio problema: ninguna distribuidora quería publicarlo. Todas argumentaban que los juegos en 2D ya no se venden.

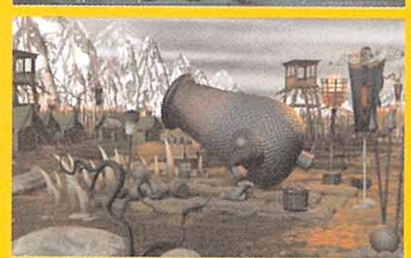
Ante semejante dilema, Headfirst se planteó, o bien abandonar el mundo de las aventuras, o comenzar de nuevo desde cero, aprovechando la recién estrenada tecnología 3D. Por suerte para todos los amantes de los juegos originales e inteligentes, optaron por la segunda opción.

Aunque han sido necesarios casi cuatro años para dar una nueva imagen a la ya confirmada y famosa trilogía, el cambio, sin duda, merece la pena.

A modo de tributo de lo que pudo ser y no fue, aquí tenéis las únicas imágenes existentes de lo que Headfirst llama, cariñosamente, «Simon the Sorcerer 2 y medio».







para mostrar acontecimientos importantes, primeros planos, y diversos trucos cinematográficos propios de juegos como «Zelda 64». Obviamente, esta libertad tiene un precio, y es que el juego deberá ser jugado con teclado o "gamepad". El mecanismo es idéntico al de «Grim Fandango»: con los cursores se desplaza al protagonista, existiendo otras teclas para correr, hablar, recoger y usar objetos. Según camina, Simon gira la cabeza para localizar los objetos y personajes importantes. La mejora, respecto al mencionado «Grim Fandango», radica en la existencia de dos iconos en la parte superior de la pantalla, que muestran el objeto que Simon "ve" en cada momento, y el que lleva en las manos. Así se evitan malentendidos cuando varios "puntos calientes" se encuentran muy próximos, y no es fácil descubrir a cual está mirando.

En las conversaciones, también existirá un icono para eliminar los diálogos intrascendentes, y mostrar sólo las frases que "van al grano". Todo es poco con tal de atraer a los nuevos usuarios que no han jugado a una aventura gráfica. Hemos dejado, intencionadamente, lo mejor para el final. Resulta que, antes de hacer el juego, Headfirst consultó a cientos de aficionados en los canales IRC de Internet, para descubrir qué es lo que deseaban ver en una aventura gráfica. Todos llegaban a la misma conclusión: la posibilidad de jugar varias veces, una vez que se ha completado el juego. «Simon the Sorcerer 3D», por tanto, incorporará múltiples caminos y varios finales diferentes. El punto novedoso radica en que ciertos personajes y lugares secretos sólo aparecerán cuando se haya completado el juego varias veces.

Estamos pues, ante un valiente intento por atraer a nuevos jugadores, al mismo tiempo que se mantiene la estructura y el desarrollo más clásico del género, para que los fans de toda la vida disfruten cómo se merecen de las divertidas conversaciones y los estrafalarios acertijos. Ya queda poco tiempo para comprobar si el sueño de Headfirst se convierte en realidad.

J.A.P.

La loca pandilla

Como en toda aventura de fantasía que se precie, «Simon the Sorcerer 3D» está plagado de carismáticos personajes que no dudarán en dar conversación al bueno de Simon, y ponerle en todo tipo de aprietos. Algunos, como Swampy, son viejos conocidos; otros, como la sensual Melissa Leg, harán que el joven hechicero se ruborice en más de una ocasión.

• SWAMPY

La simpática criatura del pantano, que se alimenta de barro, es ya un clásico de la trilogía. Tiene incontables hijos y un pequeño y próspero imperio de comida rápida.

• LOS ENANOS DE LA MINA

Pese a su aspecto demoledor, son buenos chicos y ayudarán a Simon a escapar de los subterráneos.



• LOS CAZADORES DE GNOMOS

Estos pintorescos personajes disparan a los gnomos por diversión. Y no es que los utilicen como blanco, sino como munición...



• MELISSA LEG

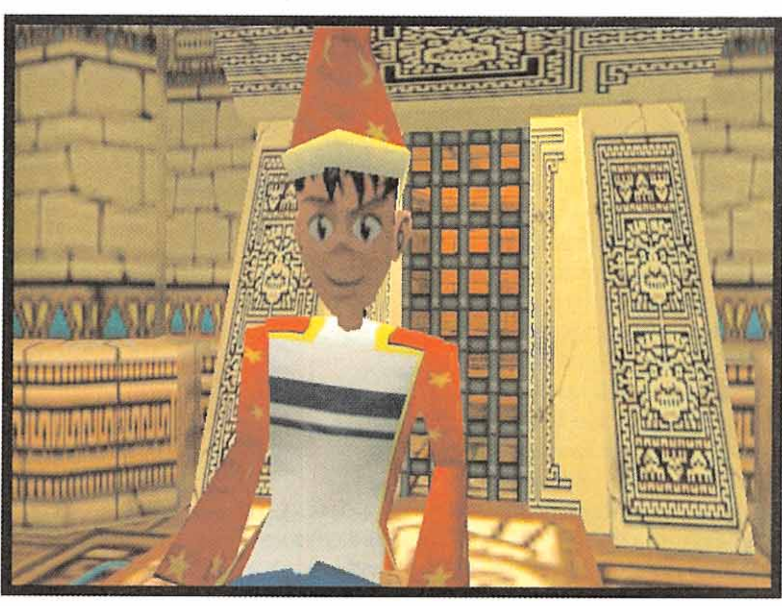
Guerrera de fama universal, pronto se hará amiga de Simon, a quien seguro le da más de un problema. Sin embargo, esconde un oscuro secreto. ¿Romance a la vista?



• LOS SACERDOTES

La extraña secta militar-religiosa, que recuerda a los caballeros templarios, merodea cerca del templo azteca. Su comportamiento es aún más grotesco que su vestimenta.





El comienzo del juego no es muy halagüeño: Simon reposa, inconsciente, sobre un altar. Pronto descubrirá que se encuentra en la Cripta del Renacimiento.



Rally Masters



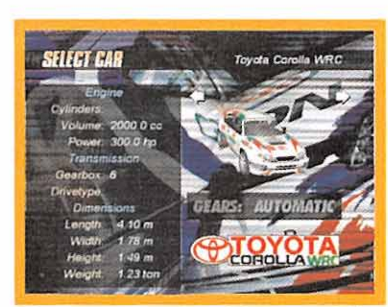
Infogrames, conjuntando esfuerzo y tecnología con Canal +, está llevando a cabo un ambicioso proyecto, de nombre «Rally Masters», que nos introducirá de lleno en el maravilloso mundo de los rallies y, más concretamente, en el gran rally de Gran Canaria.

Rally de Gran Canaria

Estas dos instantáneas corresponden al circuito del Rally de Gran Canaria, de sobra conocido por los amantes de las competiciones de esta índole. Gracias a los derechos que el juego tiene por el reconocimiento de la FIA, y a la licencia de Michelin Race of Champions, se ha podido reproducir con total fidelidad, lo que dará una mayor sensación de realismo.

Infogrames se apunta **al rally**

Parece que la fiebre de los juegos de rally va en auge, ya sea dentro del género de la simulación o más dirigidos hacia la rápida acción de los arcades. Si nos remontamos solamente unos meses hacia atrás, podremos reunir títulos del calibre de «Sega Rally 2», «Rally Championship» y «V-Rally 2». En breve, se unirá a este gran elenco de éxitos, un proyecto llevado a cabo gracias a la labor conjunta de Infogrames y Canal +, que será bautizado con el nombre de «Rally Masters» y que contará con la licencia de Michelín Race of Champions y la autorización de la FIA, lo que le dará la posibilidad de incluir, por un lado, los circuitos oficiales de Gran Canaria y del resto de lugares en los que se desarrollarán los campeonatos, hasta un total de cincuenta y uno, respetando escalas, grados de giro, peraltes, obstáculos y elementos de escenario al cien por cien, y por el otro, la inclusión de todas las marcas y modelos de vehículos que participan en el evento, entre los que cabría destacar los Toyota Corola WRC y Celica GT4, el Peugeot 306 F2, el Audi S1 y el Ford Escort Cosworth, así como los pilotos que formaron parte de la competición, como los grandes Colin McRae, Carlos Sáinz, Didier Uriol, Ari Vatanen, Juha Kankkunen y Tommi Mäkinen. El aspecto gráfico de «Rally Masters» no variará en demasía con el resto de títulos ya disponibles en el mercado con características similares, pues van a emplearse para ellos una tecnología a base de polígonos con texturas, tanto en la creación de los vehículos como de los escenarios, si bien el diseño de los primeros estará excepcionalmente cuidado y prácticamente calcado de los modelos reales, así como su comportamiento durante la conducción, ya que se están estudiando al máximo las propiedades físicas y mecánicas de cada uno de ellos, con el fin de adaptarlas al entorno de «Rally Masters» con total fidelidad y así darnos la



Podremos escoger entre los modelos y marcas oficiales, que han participado en el Rally de Gran Canaria.



Los coches se deterioran a medida que suframos algún percance o accidentes durante el recorrido.



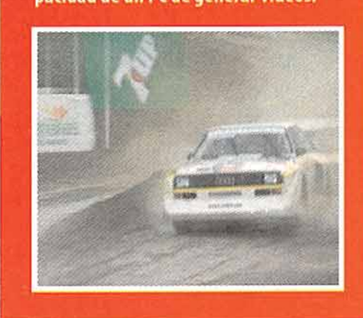
«Rally Masters» nos dará la oportunidad de elegir entre diferentes cámaras.

«Rally Masters» contará con la licencia de Michelin Race of Champions y la autorización de la FIA

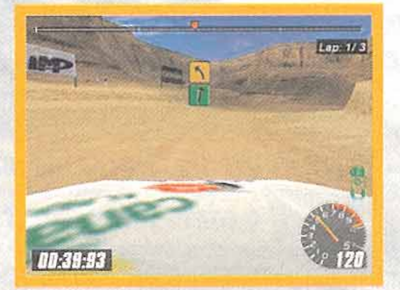


Perfecta compresión de vídeo

La compresión que está siendo utilizada para los diferentes vídeos que aparecerán en el juego, hará posible una gran resolución y calidad de imagen, así como una continuidad de frames, digna de una secuencia de televisión y una carencia práctica de píxeles en la imagen, lo cual es algo de agradecer, pues hasta el momento en pocos juegos se había llegado a aprovechar la capacidad de un PC de generar vídeos.



Podremos elegir las marcas y modelos de vehículos que participan en el Rally de Gran Canaria



La cámara interior será la más realista de todas, pues nos dará la visión verdadera que tienen los pilotos.

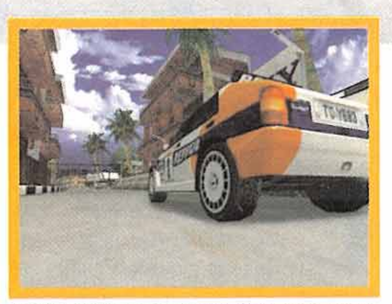




Efectos visuales como rastros de polvo, o salpicaduras de barro, estarán muy bien reflejadas en el juego.



Los deterioros irán desde una simple abolladura en la carrocería hasta averías mecánicas serias.



La calidad gráfica en todo el conjunto que promete «Rally Masters» será sobresaliente, a tenor de lo visto.

sensación de estar pilotando uno de ellos. Durante la carrera contaremos con cinco cámaras diferentes que podremos seleccionar con total libertad, desde una interior de la cabina, hasta una vista trasera alejada, pasando por una desde el capó del coche, otra donde solamente se verá el circuito y una última, también trasera, pero con el vehículo más cercano.

SE CAYÓ UNA VERSIÓN

En un principio, «Rally Masters» se iba a realizar en tres versiones diferentes, a saber, PC y compatibles, PlayStation y Nintendo 64, pero tras estudios de mercado, ambas empresas implicadas en el proyecto llegaron a la conclusión que la versión de Nintendo 64 no iba a contar con un índice de beneficios satisfactorio, decidiendo echar atrás el proyecto, prevaleciendo únicamente las versiones de compatibles y PlayStation, aunque esta última aún no tiene una fecha de salida definida.

Lo que sí está claro, es que, al ser ahora un juego menos el que tendrán que producir, el equipo de diseño y programación podrá volcarse más de lleno en las otras dos versiones, dando el todo por el todo y logrando así unos resultados por encima de lo esperado.

De momento, solamente hemos podido incarle el diente a una versión prematura del juego para PC, pero ya podemos decir casi ciegamente que «Rally Masters» gustará mucho a los aficionados al género del motor, dado el realismo de su contenido y los datos relevantes que incluye.

TECNOLOGÍA DE RALLY

«Rally Masters» será un alarde tecnológico en la práctica totalidad de sus aspectos. En cuanto a los gráficos, el engine con el que se están diseñando los vehículos y los escenarios permite el uso de un número de polígonos, que solamente puede ser equiparado por el sobrecogedor «Rally Championship» que ya ha demostrado ser todo un éxito entre la crítica y entre el público general.

El sonido será otro punto a destacar, pues se van a reflejar aspectos como los sonidos reales de los motores de cada modelo, los golpes de chapa y cristales que se escucharán en los accidentes y los vítores del público, y todo ello en un perfecto souround que, de contar con un sistema de altavoces apropiado y una tarjeta de sonido que soporte dicho efecto, la sensación de profundidad será sorprendente, pudiendo sentir incluso el lado por el que se nos están acercando los vehículos adversarios desde atrás.

Todo hace indicar que el tandem Infogrames-Canal + es una acertada reunión, pero démosle tiempo al tiempo y esperemos a ver las versiones definitivas del producto, aunque buenas vibraciones la verdad es que sí que nos produce.

C.F.M.

Armored FIST 3

Podremos hacer las misiones de forma arcade o como comandantes, tomando también decisiones tácticas

Sin tantas **diferencias**

Con el transcurso de los años, Novalogic ha sabido sacarle gran partido a esa tecnología gráfica que tiempo atrás hicieron famosa con el primer «Comanche», y hasta ahora la han ido remodelando, actualizando y haciendo más poderosa, gracias a la cada vez superior capacidad de los PCs. Nos estamos refiriendo, por supuesto, al Voxel, cuya última versión ha sido bautizada con el nombre de Voxel Space 32.

«Armored Fist 3» será uno de los primeros títulos en disponer de dicha tecnología, y demuestra a la perfección que verdaderamente hace posibles cosas que antes no podían ni imaginarse, como la casi erradicación de los píxeles, una suavidad de movimientos sin precedentes, una perfecta interacción con el terreno, que se ve afectado al 100% por nuestras acciones, y muchos más aspectos que sólo se podrán apreciar, a priori, echándole horas al título.

El problema parece ser que el juego en sí, a pesar de todo lo que están incluyendo nuevo y las mayores posibilidades que nos encontraremos, no dejará de ser lo mismo que ya vimos antaño, sin aderezos que nos puedan hacer opinar que es verdaderamente algo novedoso, una verdadera secuela.

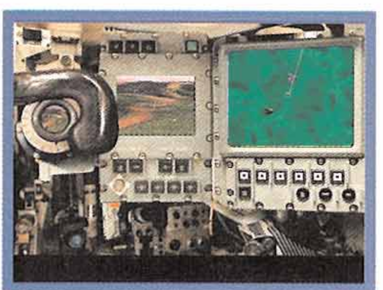
A la hora de adentrarnos en el aspecto tecnológico de «Armored Fist 3», nos encontramos con que, a pesar de estar siendo realizado con la nueva generación del sistema gráfico que ya en su momento ingenió Novalogic, el Voxel Space 32, no acaba de ser todo lo resultón que cabría esperar a tenor de lo visto hasta ahora. El diseño de las unidades blindadas sí que estará muy bien realizado y se nota a la perfección en qué estará centrado este simulador, pues han sabido plasmar con gran fidelidad el manejo de uno de estos monstruos de metal.

A favor de la jugabilidad, cabe decir que nos encontraremos con muchas y muy variadas misiones, desde rescates de unidades de infantería, hasta la desmantelación de un silo de misiles, pasando por la escolta de un convoy, la defensa de un grupo de unidades de artillería, y todas ellas las podremos llevar a cabo, bien al más puro estilo arcade, es decir, avanzando con nuestro tanque y disparando a diestro y siniestro, tratando a la vez que no nos alcancen los disparos enemigos, o bien, haciendo las veces de capitán, debiendo tomar decisiones tácticas y estratégicas, cosa que nos permitirá sacarle mucho más a conciencia el jugo que verdaderamente este título tiene.

La posibilidad del juego por Internet, a través del servidor de Novalogic, Novaworld, le añadirá muchas más horas de vida este título que, de no haber sido así, podría sin pena ni gloria, como la tercera parte de una de las sagas menos exitosas en la carrera de Novalogic, si la comparamos con el fulgurante éxito de los «F-22» y de los «Comanche», así como de, en un caso más modesto, eso sí, de «Delta Force».

«Armored Fist 3» parece que no defraudará en absoluto a los seguidores de la serie, si bien, encontrarán que no es tanta la diferencia con las anteriores entregas, a pesar del abismal lapso de tiempo que ha pasado entre la segunda y la tercera. Aun así, esperaremos a tener un versión definitiva en las manos para poder evaluarla a conciencia.

C.F.M.



Desde la pantalla del artillero se podrá elegir objetivo, cargar el cañón y dispararlo en la dirección deseada.



El Voxel Space 32 permitirá que los escenarios sean modificados completamente por nuestras acciones.

CONCURSO SLEEPWALKER

¿PROBLEMAS DE INSOMNIO? PUEDE QUE DESDE HOY SÍ LOS TENGAS

PORQUE DESDE hoy mismo podrás participar en el CONCURSO SLEEPWALKER. Dinamic Multimedia y Micromanía te invitan a que instales y disfrutes, de forma gratuita, de SLEEPWALKER, un juego completo desarrollado por EXELWEISS y TURBOCORP SOFTWARE, y a que participes en el concurso de jugadores sonámbulos.

¿CÓMO PARTICIPAR?

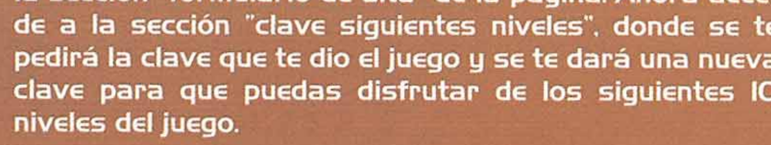
Participar es sencillo y gratuito. Las bases del concurso aparecen en esta misma página, y el juego, junto con sus instrucciones de instalación, puedes encontrarlos en el CD-ROM que se entrega en este número de MICROMANÍA.

Sólo tienes que instalar el juego y seguir las instrucciones que desde el principio te irá dando. "SleepWalker" es un juego de puzzles en que debes guiar a "Sleepy", un simpático sonámbulo, en sus paseos nocturnos logrando en cada nivel objetivos más y más desafiantes.



El juego se divide en 10 fases de 10 niveles cada una. Cada vez que resuelvas 10 niveles habrás concluido una fase, y el juego te dará una clave (única para cada usuario). Para poder continuar jugando debes conectarte con la página web de Dinamic Multimedia (http://www.dinamic.com) y buscar la sección de "SleepWalker". Una vez allí, haz lo siguiente:

· Primera fase:
Tras acabar los niveles 1 al 10. Date de alta como participante en la sección "formulario de alta" de la página. Ahora accede a la sección "clave siguientes niveles", donde se te pedirá la clave que te dio el juego y se te dará una nueva clave para que puedas disfrutar de los siguientes 10 niveles del juego.



· Siguientes fases:
Tras acabar los niveles 11 al 20, 21 al 30... 89 al 90. Accede directamente a la sección "clave siguientes niveles".

· Última fase:
Tras acabar los niveles 91 al 99. Los campeones acceden a la sección "clave último nivel".

REQUERIMIENTOS: Windows 95, 98. Microprocesador Pentium 100 o similar. 8 Megas de RAM. DirectX 5 o superior. 26 megas de disco duro

BUENO, ¿A QUÉ ESPERAS? ESTRÚJATE LOS SESOS GUIANDO A SLEEPY POR 99 ESTANCIAS Y PARTICIPA EN EL PRIMER CONCURSO SONÁMBULO-INSÓMNICO POR INTERNET.

SOLO UN NIVEL MÁS, YA VOY POR EL 45 [BOSTEZO] MALDITOS ZOMBIES YA CASI... YA ZZZZZZZ

SORTEAMOS

UN ORDENADOR ATHLON Y DIEZ TARJETAS GRÁFICAS DIAMOND VIPER II

¿CÓMO SE PUNTÚA A LOS JUGADORES?

La clave que el juego te da tras cada fase concluida lleva información sobre lo bien o mal que has jugado. Estos son los criterios que se puntúan:

1º) Fase en que estás: Cuanto más avances en el juego más subirás en la clasificación.

2º) Nº de reintentos: Cuantos menos veces hayas tenido que reintentar los niveles mejor.

3º) Tiempo de juego: En caso de empate en lo anterior ganan los más rápidos.

4º) Fecha de notificación: En el improbable caso de empate en todo lo anterior, ganaría el jugador que antes reportase su clave. OJO: Éste es un criterio de desempate; el concurso puede ganarlo el último jugador que acabe el juego si lo hace mejor que nadie.

Características Ordenador:

Procesador Athlon 550 MHz
Tarjeta Gráfica Stealth III S540, ampliable con Xtreme 160/166
Tarjeta de Sonido Diamond MX300, 128 MB RAM
10 GB de Disco Duro, DVD 5X, Teclado, Ratón

Características Tarjeta gráfica VIPER II:

Compatible con el bus AGP 1x, 2x y 4x
Integra el chip S3 SAVAGE 2000
Dispone de 32 Mb de memoria SDRAM en placa
Soporta Open GL y Direct 3D en aceleración 3D
Dispone de salida de TV e integra hardware que acelera la reproducción de DVD.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía.
2. Premios: El campeón absoluto de la convocatoria ganará el PRIMER PREMIO que consta de un ORDENADOR AMD ATHLON. Los siguientes DIEZ mejores clasificados ganarán una TARJETA GRÁFICA Viper II. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. La convocatoria del concurso será válida y publicada en la revista Micromanía en los números 61 y 62 (Febrero y Marzo). La fecha límite del concurso será el 31 de Mayo de 2000.
4. Los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista MICROMANIA.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA, AMD, S3 y HOBBY PRESS.

Micromanía












EXELWEISS

Por: Penélope Labelle

Décimosegunda reunión de ésta que es vuestra sección. Doce, son doce los meses que ya llevamos juntos. Un año en el que ha habido de todo: quejas a la líder de la misma, alabanzas, sugerencias, críticas duras y no tan duras... Pero lo mejor es que pase la palabra a Penelope.

¡Doce, ya son doce!

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Sí, es el aniversario de esta sección, doce meses que llevamos juntos compartiendo experiencias, criticándonos los unos a los otros, resolviendo dudas, trayéndoos la más rabiosa actualidad dentro del mundo de los arcades 3D, los juegos deportivos, así como trucos que demandáis de juegos que os mantienen alejados del mundanal ruido... Sí, una experiencia que ha dado resultado, sobre todo para unos más que para otros, y me refiero al hecho de que algunos criticáis mi conducta, y otros me felicitáis, pero el caso es que siempre tengamos un buen foro de discusión donde poder participar en la sección donde todas las opiniones tienen cabida y respuesta.

ARTES ARCADIANAS

Desde entonces, muchos sois los que habéis participado en estas páginas, y muchos también los que probablemente os hayáis quedado sin audiencia por falta de espacio, aunque no debéis desesperar, porque tarde o temprano dichas cartas o e-mails serán respondidos, pero lo que más llama la atención, como ya dije el mes pasado, es que hay ciertas personas que mandan regularmente, todos los meses, al menos las votaciones para los diferentes apartados de la Zona Arcade. A todos ellos quiero decirles que, de seguir así, van a llegar lejos, pudiendo incluso conseguir algo que seguro muchos querréis poseer. Se trata del primer escalón para llegar a ser Maestros de las Artes Arcadianas –si alguien no sabe qué es esto, le remito a la primera reunión de esta sección, en Micromanía 51–. Bien, pues la cosa será bastante sencilla, ya que entre todos los que habéis sido fieles, uno, y sólo uno de vosotros, podrá optar por un rango dentro de la escala de ascensión a tan solicitado galardón.

Seguro que ahora os estaréis preguntando qué hay que hacer para ello. Sólo deciros una cosa: pronto os enteraréis. El próximo número daré una lista de personas que serán elegidas para poder optar a ser Cadetes de la Artes Arcadianas, además de las instrucciones de lo que hay que hacer para conseguirlo; lo que está claro es una cosa: esas personas serán elegidas de entre aquellos que hayáis sido muy fieles a la sección participando en la misma, dando vuestras opiniones, sugerencias, críticas, votaciones, y todo lo que se os ha podido ocurrir durante estos doce meses.

NOVEDADES

También quiero agradeceros la gran acogida que han tenido estas páginas entre todos los adictos a los videojuegos, y a los arcades y los juegos deportivos en particular, lo que ha



Acción Frenética

Después de la polémica, llega la calma, aunque no en el sentido de la jugabilidad ni la acción, pues ya está en la calle un título del que os hablé hace varios títulos y que contiene en su haber grandes dosis de jugabilidad, unos gráficos sorprendentes basados en el motor de «Quake II» –muy mejorado, claro está– y, por encima de todo, un bestial sentido gore de la acción, donde seremos testigos de muertes de terroristas de las formas más variadas posibles y con cantidades ingentes de hemoglobina –algo desactivable–, contando para ello con un nuevo concepto de colisión, lo que quiere decir que los enemigos podrán ser heridos en una pierna, un brazo o la cabeza, afectando de maneras diferentes según el caso a su comportamiento. Me refiero a «Soldier of Fortune».

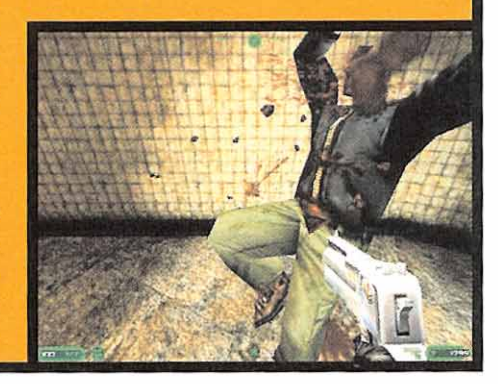
Otra novedad es en cuanto a la posibilidad que os brindo de meter a las aventuras tipo «Tomb Raider» o «La Amenaza Fantasma» dentro de esta sección para que sea susceptible de votación y preguntas de diversa índole. Se trataría, en definitiva, de incluir en este apartado aquellos juegos de acción que tienen toques de aventura. Así, además de contentar a muchos de los que os sentís frustrados por no tener una sección dedicada a estos juegos, quitaremos trabajo de encima al sin par Gran Tarkilmar, que seguro agradecerá.

En otro orden de cosas, Eduardo Ferrer me dice en un e-mail que no se hace ningún caso a «Half-Life» ni a su genial modo multijugador –«Team Fortress Classic»–. Me temo mucho que te equivocas, lo único es que, según la demanda de cartas y e-mails, debo responder a todos, y si el tema era el que tratamos el mes pasado, pues eso, pero que conste que, como ya he dicho otras muchas veces, me parece uno de los mejores juegos de todos los tiempos, además de siempre contar con noticias sobre el mismo cuando son oportunas, como este mes.

Eduardo también quiere formar parte de algún clan español –de «TFC»–, y para ello da su dirección de correo electrónico: edufer@geocities.com. Si alguien sabe dónde puede resolver su duda que lo diga.

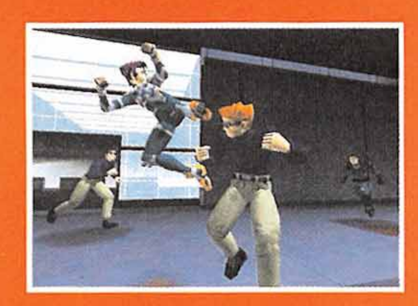
Ahora, os dejo con las puntuaciones de este mes:

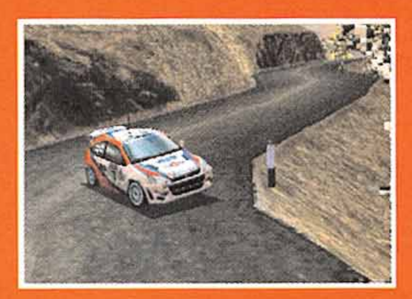
MAESTROS: 1.- Quake II 2.- Half-Life 3.- Shogo



Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE. Hobby Press, S. A. MICROMANÍA., C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre ZONA ARCADE.

También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*





En la Boca del Volcán

Empezamos este mes hablando de la segunda parte del fascinante «Colin McRae Rally», del que ya se empiezan a vislumbrar las primeras pantallas del mismo. Codemasters, los responsables de «Colin McRae Rally 2», aseguran que están modificando absolutamente todo con respecto al original, prometiendo nuevas colisiones de los vehículos –más reales–, físicas remozadas, juego multijugador a través de red local e Internet mucho más salvaje, doce coches pertenecientes a los más famosos rallies a través de ocho países... En fin, que prometer, prometen, pero... ¡lo queremos disfrutar ya!

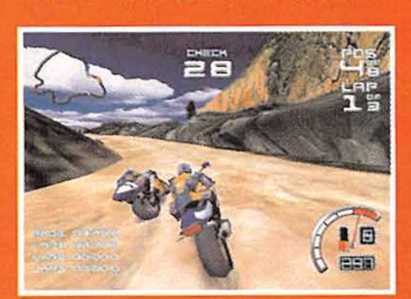
Del que seguro que os acordáis es del que hablamos ya hace muchos números, «Prince Naseem Boxing», del cual ya se dice que está casi a punto para ser lanzado al mercado. Por fin podremos jugar en nuestros PCs a ese programa que, según sus propios creadores, va a revolucionar el mundo de la simulación pugilística en los compatibles; desde luego, ganas no nos faltan para "echarle el guante" a este título.

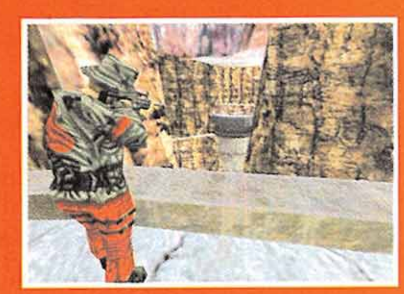
Hablamos ahora de un producto del que también ya hemos hablado. «Oni» será un arcade de acción con dosis de aventura de Bungie en el cual podremos encarnar a varios personajes con el fin de acabar con un sindicato del crimen organizado, luchando a través de complicados niveles.

Para los que gustan de los arcades de motos, decirles que E. A. está preparando su nueva versión de «Road Rash», mucho mejor realizada que las anteriores, y mucho más violenta.

De motos también, pero desde una perspectiva diferente, Criterion Studios nos prepara «Suzuki Alstare Extreme Racing», un programa que nos pondrá a la grupa de dos de las Suzuki más rápidas –GSX-R600 y GSX-R750– oficiales de los campeonatos de Supersports y Superbikes, contando para ello con la excepcional ayuda de la casa Suzuki, a lo largo de doce intrincados circuitos.

Para terminar, Valve Software ha anunciado la aparición de una nueva actualización para «Team Fortress Calssic» –la versión de «Half-Life» 1.0.1.6– en la que se han incluido dos nuevos mapas –Badlands y Crossover– y nuevos servidores más rápidos.





permitido que sigamos estando en contacto mes a mes. Para hacer que la sección sea un poco mejor día a día, voy a ir metiendo novedades en los diferentes apartados, y que iréis viendo poco a poco apareciendo en la revista, todo ello con el fin de hacer de este lugar una estancia divertida y amena a todos los lectores de Micromanía. Desde luego, y como siempre, determinados aspectos pueden ser susceptibles de ser modificados, sustituidos, ampliados, etc., por todos vosotros mediante sugerencias, ya que al fin y al cabo seréis vosotros los que os beneficiaréis de dichos cambios. También deciros que las sugerencias que parezcan interesantes y factibles serán sometidas a votación por todos los que os dais cita mes a mes en la Zona Arcade.

Para empezar con el tema de las novedades, lo primero que voy a hacer es dar mi brazo a torcer con todas las peticiones que se me han hecho sobre la necesidad imperiosa de meter en estas páginas esos otros juegos que, por contener aspectos de otros géneros, al final siempre se quedan fuera de posibles alusiones. Nos referimos a juegos que se encuentran a caballo entre los arcades y las aventuras. Pues bien, consultando con los dioses que me guían a través de este terrenal mundo, la conclusión a la que hemos llegado ha sido la de incluir, dentro de la Zona Arcade, y por poner algunos ejemplos, juegos de la talla de la saga «Tomb Raider» –por considerar que tienen más parte de acción que de otra cosa–, así como todos aquellos que se precien de tener unas características similares, como «La Amenaza Fantasma», y otros muchos. Seguro que así mi querido amigo el Gran Tarkilmar, patrón de El Club de la Aventura, dejará de dirimir la eterna cuestión de si meter dichos juegos en su sección.

Dicho esto, por supuesto queda abierta la veda para poder hacer vuestras votaciones a los juegos que más os gusten, diciendo, por tanto, que los juegos de los que acabamos de hablar y que también acabamos de meter en la Zona Arcade deberán ser votados dentro del apartado de Acción Frenética, puesto que huelga hacer una sola sección para este tipo de género. Asimismo, me gustaría "recordaros" cómo se debe votar en estas páginas, para ver si, ya por fin, de una vez por todas se os queda en la cabeza. De todas formas, de vez en cuando lo volveré a recordar para todos aquellos que se apuntaron a la Zona después y puede que no se hayan enterado de cómo va. Pues bien, cada mes podéis votar a tres juegos como máximo dentro de cada apartado –Acción Frenética o Carrusel Deportivo–, teniendo para ello diez puntos a repartir en cada uno de ellos, es decir, que tenéis diez puntos para votar a tres juegos como mucho –puede ser uno sólo, si lo deseáis– en Acción Frenética y otros diez puntos para Carrusel Deportivo. Evidentemente, sólo podéis votar una vez al mes, cosa bastante lógica, por otra parte.

Por este mes se nos acaba el tiempo, pero no os descuidéis, pues detrás de vosotros, y a través de la Red de redes, me podéis encontrar un día disparando a mansalva a vuestro débil cuerpo informático. Sin más, que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.

Carrusel Deportivo

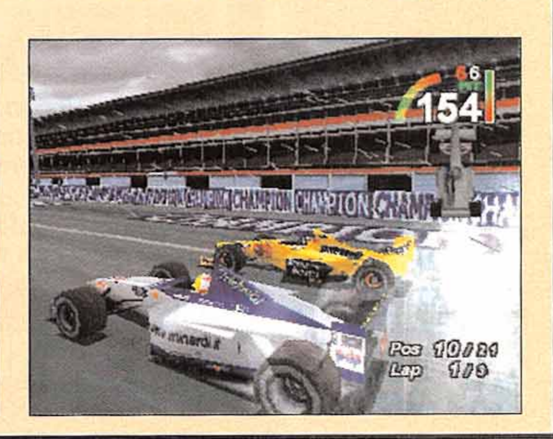
La moda de los juegos basados en la Fórmula 1 y en los rallies parece no acabar. A las noticias de los últimos títulos ya comentados en pasadas reuniones de la Zona Arcade –ya hicimos alusión al último proyecto de EA Sports, con su «F1 2000»–, ahora hay que añadir el nuevo proyecto de EIDOS, y cuyo nombre será «F1 World Grand Prix», y el cual también tendrá licencia oficial de la FIA, además de prometer grandes adelantos en todo lo que se refiere a realismo y simulación. Veremos.

Contando también con la licencia oficial de la FIA, pero esta vez en el terreno de los rallies, Infogrames y Canal + preparan ya el lanzamiento de «Rally Masters», y que también contará con todos los datos oficiales del mismo. Tampoco os perdáis a Ubi y su «Rally Racing Simulation», que está en desarrollo.

El próximo mes seguiremos hablando de más juegos deportivos, pero ahora sólo dejaros con los Maestros.

MAESTROS: 1.- FIFA 99 2.- FIFA 2000 3.- Rally Championship







GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
NINTENDO ACCIÓN
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
GUÍA DE MAESTROS POKÉMON
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
HOBBY PRESS
YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.
Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h.
a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

SOFTWARE ESPAÑOL

Los mejores juegos de la Historia

El futuro nace en España

Puede parecer mentira, una exageración o un exceso de celo, por el hecho de que hablemos de los próximos proyectos que en el mundo del videojuego se están desarrollando en nuestro país. Pero, sin duda, el año 2000 va a ser el momento en que el mercado del software gire la cabeza hacia el sur de Europa y empiece a preguntarse qué ha ocurrido en España para que un grupo de equipos de desarrollo se ponga a la cabeza de la calidad y abra el camino para el futuro en el universo del PC. Compañías como Pyro, Rebel Act, Dinamic, que van a conseguir lo que siempre hemos deseado todos los que estamos involucrados en este sector. Que se empiece a reconocer el talento que hay aquí.

Las siguientes páginas son un rápido repaso a lo que durante los dos próximos años podremos encontrar en las tiendas con el particular sello del software español. Títulos que como «Commandos 2», «Heart of Stone», «Praetorians», «Blade», «The Prison», «Runaway» y un largo etcétera, harán que muchas de las grandes compañías consideren al soft español como lo que es. Lo mejorcito que se puede encontrar en el mercado internacional.

EL TALENTO TIENE UN NOMBRE



No es la compañía más veterana dentro del desarrollo de videojuegos en nuestro país, pero cuenta entre sus integrantes con nombres que son casi una leyenda. Su curriculum, hasta la fecha, sólo ocupa un juego. Pero, ¡qué juego! «Commandos» se puede considerar, sin lugar a dudas, como el gran bombazo del software internacional en los últimos tiempos. Y, ahora, algo más de un año tras el lanzamiento de éste, Pyro Studios destapa el tarro de las esencias y ofrece no uno, sino tres proyectos, llamados a liderar las huestes del videojuego en nuestro país, y en todo el mundo, demostrando que si algo les sobra es talento y que no sólo es posible, sino un hecho, el poder innovar en la creación de juegos de ordenador. Tecnología, originalidad, diversión y un modo de hacer las cosas distinto, y que aporta una frescura considerable al mundo del software –más de una compañía de las "grandes" debería tener las cosas tan claras como Pyro– con el desarrollo de unos títulos que estarán, con toda seguridad, entre lo mejor que se podrá encontrar este año y el próximo.

COMMANDOS 2

Absolut perfection Absolut commandos

- Compañía: **PYRO STUDIOS/ EIDOS**
- En preparación: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

Asombroso. Increíble. No hay palabras… Son algunos de los comentarios de todos los periodistas que asistieron a la presentación oficial de los nuevos proyectos de Pyro, al salir de la sala en que se hacía la demostración, en vivo y en directo, de «Commandos 2» en una versión jugable especialmente preparada para el evento.

No se trata tan sólo, que también, de que hablamos de uno de los juegos, visualmente hablando, más atractivos, realistas y perfectos que se hayan visto jamás, sino de un potencial fascinante, unas posibilidades de juego alucinantes y una diversión y adicción pocas veces vista en el mercado.

Técnicamente, «Commandos 2» es, sencillamente, impresionante. Sin embargo, el enorme talento del que es prueba hace referencia a una labor de equipo ingente. Un diseño casi genial, un sentido artístico en gráfico y soluciones visuales apabullante y una idea que lleva el concepto original de «Commandos» casi a la perfección.

«Commandos 2» es, en pocas palabras, todo aquello donde «Commandos» no llegó. Pero, además, la innovación en personajes, los cambios en diseños, las posibilidades tecnológicas, nuevo interface, nuevas misiones, nuevo… ofrece algo que se puede transformar, sin muchas complicaciones, en EL JUEGO para PC. Así de sencillo.

Jamás hemos visto nada tan realista en los pequeños detalles. Detalles como las nuevas cuatro vistas de los escenarios exteriores. La rotación, en tiempo real, de los interiores mientras los personajes siguen con sus acciones. El diseño gráfico, por supuesto, no se escapa a esta tendencia, con unas localizaciones apabullantes, vehículos que se pueden manejar y que, orientados a la libertad de movimientos dentro de unos objetivos concretos, aumentan el potencial de juego de manera brutal. Estos, tanques y jeeps, están, además, diseñados con un propósito de acción. Esto es, no responden a una simulación real, pero tiene particularidades físicas en su control que lo hacen realista.

«Commandos 2» es la guerra más alucinante y divertida jamás vista. Más real que cualquier película. Más perfecta en sus planteamientos interactivos que ningún otro título contemplado en años. Más impresionante desde el punto de vista de las animaciones y la ambientación nunca imaginados… «Commandos 2» es, casi, la perfección hecha juego.



Entrevista

Gonzo Suárez



“Lo importante es la fórmula. Se puede diseñar un juego por completo sin tener delante un ordenador”

Como jefe de proyecto y diseñador principal de «Commandos 2», Gonzalo (Gonzo) Suárez es el máximo responsable en la actualidad del estado de desarrollo del juego. Sin embargo, y con bastantes meses aún por delante, lo que se ha podido ver de «Commandos 2» no es sino un pequeño esbozo de todo lo que el título ofrecerá. Por todo ello, charlamos con Gonzo en las oficinas de Pyro, donde nos descubrió algo más sobre el juego.

MICROMANÍA: ¿«Commandos 2» nace como respuesta a una demanda del usuario, o es una continuidad de la idea original de Pyro, ofreciendo aquello que «Commandos» no pudo ser en su momento?

GONZO SUÁREZ: *Es, claramente, todo lo que «Commandos» no pudo ser. Una vez que «Commandos» funcionó, existía por nuestra parte un apetito de llevar al máximo una idea que se había planteado con «Commandos», que no podíamos ignorar. Eidos tenía la intención de que se desarrollará una segunda parte, pero eran las ganas que teníamos en Pyro de hacer el juego lo que nos impulsó a ello.*

Si, por ejemplo, con «Commandos 3» no encontráramos esas mismas ganas de trabajar, desarrollar nuevas ideas y ofrecer algo distinto, el título lo desarrollará otro estudio, con total seguridad.

MM.: Entonces, aún antes de que «Commandos 2» haga su aparición, ¿tenéis ya idea de continuar la saga?

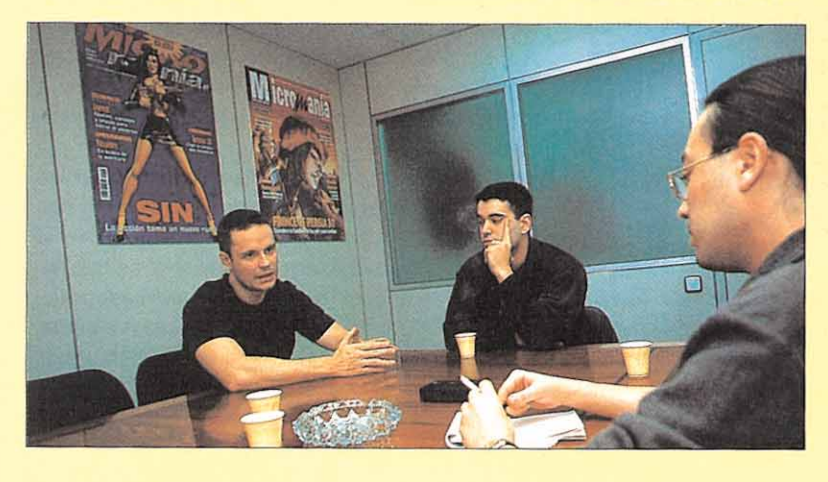
G.S.: *Existe un fenómeno, más mercantil que otra cosa, y es que cuando un producto funciona, es facilísimo que genere una o más secuelas. Sin embargo, si llegado el caso de hacer «Commandos 3» lo viéramos como una imposición, por la necesidad de ofrecer más de lo mismo, no sería, desde luego, algo que apeteciera llevar a cabo.*

MM.: ¿Cómo ha evolucionado el equipo y el diseño de «Commandos 2», desde que Pyro comenzó con el primer juego?

G.S.: *En la formación del equipo humano ha influido sobre todo el talento y las ganas de trabajar, para afrontar un proyecto que casi podríamos calificar de "artesanal", no industrial. Creemos más en la formación y la orientación del talento que en gente que posea un curriculum extenso y se dedique, únicamente, a hacer lo que le dicen.*

En lo referente al diseño de la acción, hemos abierto las posibilidades de los personajes que en «Commandos» estaban diseñadas de modo muy rígido. Existe el peligro de dejar ciertas ambigüedades en el potencial de la acción, pero si tienes las ideas claras y trabajas lo suficiente en ellas, se pueden conseguir grandes resultados.

Se gradúan, en cierto modo los niveles de aprendizaje, por parte del jugador, de las posibilidades de juego. El nivel de dificultad va a permitir que el mismo usuario decida cuánto quiere complicarse la resolución de una misión.



MM.: ¿Existe algún cambio en conceptos como la obligación de conservar a todos tus comandos para finalizar una misión?

G.S.: *Eso depende, básicamente, del diseño que se tenga establecido para el desarrollo. «Commandos 2» utiliza una innovación respecto a los personajes y es la participación de unos aliados que, en un momento dado, sí pueden ser prescindibles.*

Como con «Commandos», la idea es que el jugador tenga una implicación grande con la acción y, por tanto, con los personajes que maneja. Se trata de que se encariñe, en cierto modo, con ellos, por lo que, seguramente, sí será necesaria su preservación para todas y cada una de las misiones, en sus objetivos principales.

MM.: ¿La integración de nuevos personajes responde también a esa posibilidad?

G.S.: *No, exactamente. La verdad es que nos apetecía integrar nuevos personajes, pero realmente no se han incluido tantas personalidades nuevas. Con la excepción, eso sí, del perro. El perro, y aún no es definitivo que se quede en la versión final del juego, entró en escena por "carisma".*

Es un carácter con bastante atractivo y gracia, pero cuyo hueco en el reparto no estaba contemplado inicialmente. Tiene bastantes posibilidades de permanecer en el diseño final, pero es algo que aún hay que decidir, según como evolucione el desarrollo.

MM.: ¿Cómo se ha mantenido el equilibrio entre dificultad y posibilidades de acción? ¿Qué libertad real tiene el jugador?

G.S.: *La libertad es casi total. En potencia. Pero existen, ciertamente, algunas limitaciones por el diseño. La idea es que el marco de diseño global de libertad de acción exista en una coherencia global. «Commandos» era mucho más cerrado en este sentido, y muchos jugadores ya consiguieron llevar a cabo acciones realmente sorprendentes. «Commandos 2» es mucho más abierto en este sentido.*

MM.: ¿Qué tipo de problemas o limitaciones estáis teniendo en la realización del juego? ¿Existe algo que por complejidad o problemas de tecnología no podáis hacer?

G.S.: *No es tanta la complejidad, ni la dificultad tecnológica, como las necesidades de diseño. La tecnología es una herramienta, y nada más. Y existe, está ahí y se puede usar, o no.*

Cuando se empieza a diseñar un juego lo importante es la fórmula, la idea. Se puede diseñar un juego por completo sin tener delante un ordenador. Si la fórmula pensada y diseñada funciona, el resto se subyuga a ella y funcionar de acuerdo con lo que se quiera hacer.

MM.: ¿Qué tipo de referentes o inspiración habéis tomado para el diseño de las misiones?

G.S.: *Existe un referente histórico, pero sobre todo uno cinematográfico, como en la misión del puente sobre el río Kwai, por ejemplo. Ahí, la Historia tiene poco que ver. Pero la idea de la película era fantástica para el diseño de una misión.*

En cierto modo, hemos intentado que el usuario se vea en la piel de jugar con un diorama, y tener a sus "soldaditos" haciendo cosas que parezcan reales.

Heart of Stone

- Compañía: **PYRO STUDIOS/EIDOS**
- En preparación: **PC, PLAYSTATION 2**
- Género: **AVENTURA/ESTRATEGIA**

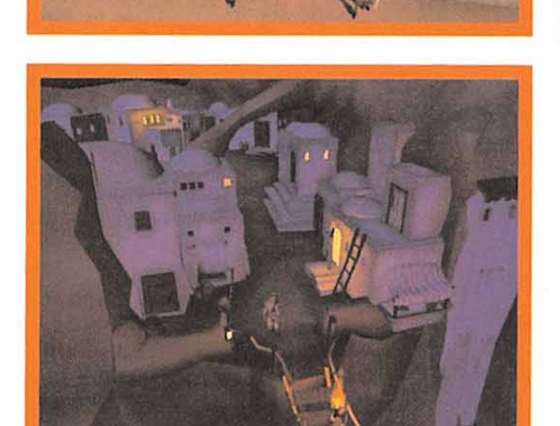
La Revolución

Después de que Pyro hiciera lo que hizo con el desarrollo de «Commandos», y con la segunda parte ya en camino, uno no podía más que preguntarse qué otra revolución tenía pensada en cuanto a originalidad de conceptos, diseños y acción se refiere. Y la respuesta se llama «Heart of Stone».

¿Cómo se puede entender un título que es, simultáneamente, aventura y estrategia? Que, para más inri, posee un componente de acción, con combates continuos, más que notable. Que, incluso, se podría considerar que posee ligeros toques de rol... ¿Cómo? Bien, se trata de una idea tan innovadora y genial, que hay que tener una mente muy abierta y estar dispuesto a todo, para comprender que «Heart of Stone» puede ser el título que defina el modo de diseñar juegos en el futuro.

Michel de Compien, un muchacho cuya vida transcurre en el siglo XVI, y protagonista máximo, pero no único, de «Heart of Stone», se ve envuelto, por avatares del destino, en un oscuro caso en el que aparece como principal sospechoso del asesinato de su tío. Decidido a descubrir la verdad sobre el crimen, y con la necesidad de escapar de las garras de la inquisición y la justicia, comienza una aventura que le llevará por medio mundo y en la que encontrará a múltiples personajes, algunos de los cuales se le unirán en su particular cruzada.

«Heart of Stone» parte de una idea relativamente típica para descubrir un estilo de juego marcado por una estética brillante, casi a medio camino entre el cómic y el dibujo animado, preciosista y extraordinariamente bella. A partir de aquí, cualquier concepto conocido hay que borrarlo de nuestra mente. La aventura se inicia con un solo personaje. Al avanzar en el desarrollo de la acción, se nos unirán otros que nos ayudarán a resolver enigmas, conversar con NPCs y dirimir batallas contra múltiples enemigos. Todo ello se realiza, siempre, en tiempo real. Pero de verdad; por ejemplo, en los combates habrá que manejar a todos los personajes a la vez, en tiempo real. Aquí llega la aproximación estratégica a la aventura. Hay que idear la manera, con decisiones rápidas, de gestionar, de acuerdo con el terreno y el enemigo a batir, de lanzar a los nuestros al ataque, o que se defiendan. Cada uno con sus habilidades, nos irán descubriendo un mundo nuevo de acción.



Pero, también, en ciertos momentos habrá que decidir si nos conviene más luchar o encontrar la manera de avanzar en la aventura a través de la resolución de enigmas –ambas posibilidades son factibles–.

Por otro lado, «Heart of Stone» promete ser emocionante, largo y divertido. La idea de Pyro es que los personajes adquieran tal carisma que el jugador se involucre emocionalmente en la historia, y sea capaz de avanzar gracias también a esto. El cuidado puesto en el diseño de la acción, con un número de elementos limitados y una sutileza maravillosa en su combinación, hace que se convierta en un título enormemente intuitivo y complejo a la vez.

Un juego que puede representar un modo de hacer las cosas tan nuevo que, por fuerza, acabará siendo imitado hasta la saciedad.



Ignacio Pérez y César Astudillo

JEFES DE PROYECTO DE «HEART OF STONE»





"La idea fundamental era hacer un juego de estrategia donde los personajes tuvieran una especial importancia, y existiera el combate"

Fundadores de Pyro Studios y parte fundamental del equipo que desarrolló «Commandos», Ignacio y César son las cabezas visibles de «Heart of Stone». El ambicioso diseño del juego, su original acercamiento a diversos géneros y su absolutamente preciosista estética, son el avance de lo que la versión final del título ofrecerá en el 2001, cuando vez la luz. Con todo este tiempo por delante, pero con un grato sabor de boca tras la presentación oficial de una versión del juego primitiva, quisimos interrogar a ambos sobre los detalles de «Heart of Stone».

MICROMANÍA: ¿Por qué un concepto tan original y arriesgado para un proyecto como éste? ¿La idea era crear un nuevo género, o aproximarse a la aventura y la estrategia desde un punto de vista, simplemente, diferente?
IGNACIO PÉREZ: *Es difícil explicarlo. La idea fundamental era hacer un juego de estrategia donde los personajes tuvieran una especial importancia y existiera el combate. Queríamos hacer, casi, un juego de lucha en ese sentido. A partir de ahí, el resto del diseño se ha ido construyendo en torno a un concepto que ha generado multitud de ideas y variedad de acciones, guión, personalidad de los caracteres… Estamos haciendo el producto con que nos gustaría jugar, con todo lo que nos gusta ver en un juego.*
CÉSAR ASTUDILLO: *Y, por supuesto, limitando ciertas partes del diseño de modo que el jugador siempre esté en control de todo. Hay que explotar unos elementos restringidos para obtener la máxima variedad y riqueza de juego. Decir aventura estratégica es sólo un acercamiento a la idea del juego. No se trata de mezclar géneros, sino de entender un concepto concreto, nada más.*
Al principio, pasamos muchas horas discutiendo sobre cómo orientar las ideas y conseguir que el jugador lograra una empatía con los personajes poco común. Estoy seguro que cuando el juego esté disponible, el público se dará cuenta de que no se trata de un producto "puro" en la definición de un género. Los puristas de los géneros, en ese sentido, pueden quedar decepcionados. Es un juego para gente que busque algo más, nuevo, y abiertos a nuevas ideas.
El concepto estratégico en los combates llega un poco por la toma de decisiones rápidas en situaciones concretas. No es la estrategia de plantearse durante varios minutos un ataque, sino de reaccionar, con ciertas potencialidades dadas por los personajes, y el reto concreto a que nos enfrentemos, la mejor manera de solucionar algo.

MM.: Ese diseño en los combates, ¿llega por una serie de alternativas limitadas entre las que el jugador escogerá, o bien la IA en los combates deciden en gran parte la acción?
C.A.: *Está un poco en la identificación de las habilidades del enemigo, la habilidades de los personajes y las características espaciales de la arena de combate, para resolver situaciones de muy distintas maneras. La combinatoria de pocos factores, pero muy bien definidos, te pueden dejar alternativas muy variadas. Puedes superar muchos combates atacando, pero las condiciones en que quedarán tus personajes no serán buenas. Es una cuestión de sutileza. Algo que se va aprendiendo a medida que se juega –planificación estratégica–.*
I.P.: *Cada unidad posee un comportamiento de alto nivel. Y aunque tienen sus habilidades definidas, no tienen porqué actuar siempre del mismo modo.*

MM.: ¿Existe algún tipo de linealidad en el conjunto? O, ¿se pueden conseguir ciertos objetivos sin necesidad de disponer de todos los personajes?
I.P.: *Depende de cómo se relaciona la aventura con el componente estratégico. Es posible avanzar al resolver algún puzzle. Sin embargo, si no se descubre ese puzzle, se puede obtener el mismo resultado a través de los combates. Existen diversas posibilidades de combinación de la resolución de puzzles con los combates. Pero la estrategia depende, justo, de cómo plantea el jugador esta necesidad, u obligación, de combatir o resolver enigmas (y algunos son muy complejos). También hay que calibrar las posibilidades de triunfar en un combate, que puede establecer diferencias críticas en la evolución de la aventura.*
C.A.: *El concepto de juego en los combates es similar en ciertos aspectos al de «Final Fantasy». Un personaje al morir en combate no desaparece de la aventura, pero sí de los combates posteriores. Más tarde, en ciertos momentos, habrá que calibrar a lo que nos tendremos que enfrentar con las fuerzas disponibles.*

MM.: El diseño artístico es muy atractivo. ¿De dónde llega la inspiración para hacer algo así, tan realmente único?
C.A.: *Desde el primer momento, el concepto de juego que tenía Ignacio y el estilo artístico que yo tenía en mi cabeza, se conjuntaban perfectamente. Quería conseguir con los gráficos 3D lo que «Commandos» hizo con los 2D. La dirección estaba clara: íbamos a trabajar sobre todo con sombreados, no con texturas. Los miembros del equipo captaron muy bien la idea y los resultados, con un mundo colorista e impresionista, están llegando incluso más lejos de lo esperado. Es como el buen maquillaje, realza, pero no es el protagonista de la belleza. Y, claro, las animaciones de calidad influyen muchísimo en el conjunto.*

- Compañía: **PYRO STUDIOS/EIDOS**
- En preparación: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Praetorians

El tercer y último título en la fabulosa presentación de Pyro Studios nos traslada a la época de máximo esplendor de la civilización de la antigua Roma. El Imperio está en plena expansión y nuestra será la tarea de que ésta se lleve a cabo.

«Praetorians», considerado como un juego de estrategia, no es, sin embargo, el típico juego de estrategia. Más bien habría que decir que será uno de los pocos juegos de estrategia existentes.

¿Cómo se entiende esto? Por así decirlo, la mayoría de títulos del mercado encasillados en este género son, en la práctica, juegos tácticos. Una vez aprendidas ciertas rutinas, poco más hay que hacer. Eso, por no mencionar los juegos que se apilan en las tiendas cuyo único secreto es "ten unidades por doquier, y a machacar al contrario sin problemas."

«Praetorians», dentro de la familia de la estrategia militar, plantea eso, necesidad de auténtico pensamiento estratégico. La perfección del concepto de juego radica en múltiples factores. Por un lado, está la inspiración de la civilización romana, y una fidelidad más que elevada a la composición de sus fuerzas. No tanto al realismo histórico en sí, que también, sino a la aplicación del equilibrio potencial de cada tipo de unidad, en el campo de batalla.

En cierto sentido, en «Praetorians» se pueden encontrar numerosos puntos de conexión con ciertas ideas llevadas a cabo por «Age of Empires». Sin embargo, el peculiar estilo de juego del título de Pyro, unido a la tecnología de que hace gala, lo sitúan en una posición nunca alcanzada por otro programa del género estratégico.

Además de la romana, otras dos civilizaciones se darán cita en «Praetorians». Por un lado, los galos, con una tecnología bélica más bien rudimentaria y, por otro, Egipto, con bastante más peso en potencial de ataque y defensa.

Una de las características más llamativas de «Praetorians» es su diseño del modo de juego multiusuario. A diferencia de otros títulos, el proyecto de Pyro contemplará esta modalidad pero, no desde su inicio. La idea es que el jugador aprenda, poco a poco, y en el modo singular de participación, cómo se juega, cómo se avanza, cómo se manejan y gestionan las unidades para, una vez que se ha alcanzado el nivel adecuado, dar el salto a Internet y competir contra otros jugadores humanos que estén en un nivel de habilidades similar. Así, se evita el ser masacrado al lanzarse a la aventura para "ver qué pasa", permitiendo obtener batallas verdaderamente interesantes y emocionantes.

Técnicamente, el juego se construye sobre un engine 3D con absoluta libertad de movimientos de la cámara, un detalle fantástico en el apartado gráfico y unas animaciones y detalles en el diseño increíblemente buenas.

Como en el caso de «Heart of Stone», el título no aparecerá hasta el próximo año y, si ya presenta un aspecto magnífico, sólo cabe imaginar que los resultados alcanzados en la versión final serán, realmente, asombrosos.

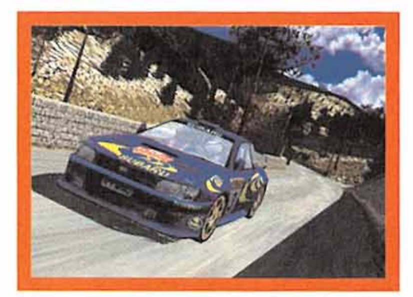
Hoy Roma, mañana el mundo

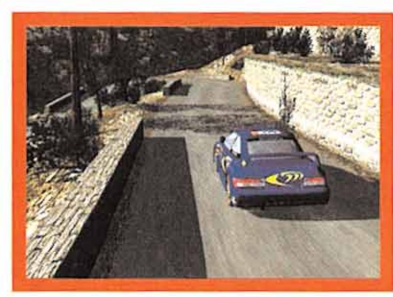
UBI METE LA DIRECTA
Rally Racing Simulation

• Compañía: **UBI SOFT** • En preparación: **PC, PLAYSTATION 2** • Género: **SIMULADOR**









En el pasado ECTS se presentó, de manera oficial, una versión más que primitiva del que va a ser uno de los simuladores de rallies más ambiciosos de todos los tiempos: Ubi Soft tiene, con «Rally Racing Simulation» (título provisional), todas las papeletas para dejar muy atrás, de un plumazo, cualquier concepto anterior sobre diseño, jugabilidad, calidad gráfica y realismo. Pero lo mejor de todo no es que este nuevo proyecto de la compañía puede auparse al número uno indiscutible del género. Lo mejor es que un juego tan espectacular como el que nos ocupa, se está desarrollando en nuestro país y, más concretamente, en Barcelona.

El equipo encargado del diseño y desarrollo de «Rally Racing Simulation» trabaja en el mismo edificio donde Ubi Soft España tiene instaladas sus oficinas de marketing, aunque, claro está, en un departamento diferente. Allí, cerca de treinta personas componen el grupo base del ambicioso proyecto, divididos en áreas de programación, diseño, gráficos, sonido, etc.

Uno de los aspectos más relevantes del título es que se ha partido de cero en casi todo, aunque en lo concerniente a tecnología se ha tenido como referencia los trabajos anteriores realizados por la compañía en los juegos de carreras, pese a que el engine definitivo tiene bastante poco que ver con el empleado en títulos como «Speed Busters», por ejemplo.

«Rally Racing Simulation» es, además, uno de los primeros títulos de Ubi Soft que aparecerán en formato PlayStation 2. Según fuentes de toda confianza, y pese a que Ubi quiere ser de lo más discreta en lo que se refiere a este proyecto, la versión de la nueva consola de Sony es lo más impactante y espectacular que se pueda imaginar a nivel gráfico y de realismo, y dejará muy atrás –según nos afirmaron– a productos tan esperados como el mismísimo «Ridge Racer V» de la todopoderosa Namco.

Si esto es cierto –Ubi no deja asomarse a la versión de PlayStation 2 ni por asomo, habiendo mostrado hasta ahora la de PC, únicamente–, y teniendo en cuenta que «Rally Racing Simulation» está siendo diseñado por un equipo para el que éste es su primer proyecto en el mundo del videojuego, podemos empezar a frotarnos las manos pensando en lo que el futuro nos traerá.

De momento, confiemos en un juego que, muy probablemente, no aparecerá hasta el próximo Septiembre –su planificación inicial hablaba de un lanzamiento en primavera, pero los cambios de diseño han obligado a un retraso de varios meses–, cumpla, simplemente, con la mitad de lo que promete.

Con eso será suficiente como para tener en nuestras manos una verdadera joya del software. Software español, que no se olvide.

FX INTERACTIVE
Secretos bajo llave

Cuando el pasado año se fundó la compañía FX Interactive, su equipo humano, aunque reducido, tenía muy claros sus objetivos: convertirse en una empresa líder del desarrollo de videojuegos en España; un objetivo que no tiene nada fácil, por otro lado.

La experiencia que atesoran sus componentes, con los hermanos Ruiz a la cabeza, en el panorama del diseño y creación de juegos, tras más de una década en el mundillo, son razones suficientes como para confiar en que, dentro de algunos meses, encontraremos en todas las tiendas varios títulos de gran calidad, a buen seguro.

Sin embargo, la compañía, o mejor dicho, el estudio de desarrollo, Studio FX, de momento se niega en redondo a desvelar ni siquiera uno de los secretos que encierran en sus oficinas en Madrid.

Hasta la fecha, FX Interactive se ha dado a conocer en el mercado del soft lúdico por la distribución de productos desarrollados por otras compañías («Traitors Gate», «FX Chess», «tZar»...). Y, de momento, y hasta que no llegue el preciso instante en que los juegos que tienen en desarrollo se den a conocer a lo grande, se mantendrá esta actividad como la única de FX Interactive en nuestro país.

Pero, en fin, aunque no demasiado, Micromanía ha podido sonsacar algo a los chicos de FX. De momento se sabe que son dos los proyectos en desarrollo, ambos para PC. La compañía destaca de ellos un concepto original y una gran innovación tecnológica.

El primero de ellos, cuyo nombre en clave es «FXT» –como suena–, tiene previsto su lanzamiento a finales de este mismo año. El segundo, cuyo título de trabajo es «Proyecto 941» –estos chicos se toman en serio lo de no dar ni una sola pista–, aparecerá en el 2001.

Por el momento no quieren desvelar ni temáticas, ni géneros, ni características, pero todo se andará, y quizás antes de lo que pensamos os podamos ofrecer un gran reportaje sobre ambos juegos. Confiemos, pues, en ello.



• Compañía: **REBEL ACT STUDIOS**
• En preparación: **PC**
• Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

EL SUEÑO SE HACE REALIDAD



Todo está preparado para que la primera y esperadísima obra maestra de Rebel Act haga su aparición a mediados de este año. Pero, ¿cómo está «Blade» en estos momentos? El desarrollo ha sido largo, complejo y duro. Cambios de diseño, mejoras constantes del engine, depuración del código continua, aumento del equipo de desarrollo para afrontar las tareas cada vez más duras e, incluso… sí, la consideración de un modo multiusuario que ha pasado por tantos avatares como el resto del juego.

«Blade» cada vez tiene mejor aspecto, aunque suene a algo "viejo". Pero en una visita a las oficinas de Rebel Act, pudimos comprobar cómo «Blade» es ya algo más que un acariciado y deseado proyecto. La práctica totalidad de los niveles están jugables y operativos. El diseño de todos los puzzles y enigmas casi ha tocado fin y "tan sólo" una inmensa labor de testeo en todos los apartados, pulido de detalles y acomodo de ciertos aspectos que, inevitablemente, hay que llevar hasta la perfección –el tiempo no perdona– y ahora no es cuestión de dejar ni un sólo cabo suelto, tras el largo período de desarrollo.

Micromanía pensó que lo mejor para dar a conocer el estado actual de «Blade» a sus lectores era preguntar al equipo creativo, y que ellos mismos nos comentaran los pormenores sobre diversas facetas del juego. Así, aquí tenéis las respuestas de los especialistas en cada área, que describen como será «Blade», de arriba abajo.

ANIMACIONES

Responsables del departamento: **Javier Rollón y Daniel Delgado**


BLADE screenshot


BLADE screenshot

Técnicas de animación empleadas

"La técnica fundamental empleada en el juego de animaciones es la captura de movimientos, cuya estética consigue unos resultados muy realistas y de una calidad tal que, para conseguirla por medio de animación tradicional a mano y teniendo en cuenta el número de animaciones empleadas en el juego (unas 1 800) obligaría a un tiempo de trabajo (o un equipo de personas) muchísimo mayor que el empleado.
En algunos casos se ha empleado una técnica mixta para personajes que no admitían completamente la captura debido a su naturaleza no humanoide (hay algunos cuyas piernas funcionan como las de los cuadrúpedos, o tienen cola), en cuyo caso se ha combinado la animación de captura con retoques o añadidos a mano para las partes que no se podían obtener de otro modo. Sólo en pocos casos se ha empleado animación a mano, bien porque fuera necesario (capture usted los movimientos de una araña o una wyverna) o bien para obtener unos movimientos determinados distintos de los naturales."

Número de animaciones

"De media tenemos unos 40 tipos diferentes de movimientos para cada enemigo, mientras que un personaje jugador tiene aproximadamente unos 350, 100 de los cuales corresponden a ataques: golpes con espada, varas, hachas y demás objetos contundentes, y el resto a movimientos distintos tipos: correr, muertes heridas, esquivas, usar objetos, disparar con arcos, etc."

Las animaciones en el engine

"Los personajes constan de un esqueleto de deformaciones que permite elegir qué partes se deforman y cuáles no, de modo que la malla que lo integra es continua y se estira y contrae como una piel en función de la animación. El engine del juego no emplea cinemática inversa; sin embargo, sí se han usado técnicas de cinemática inversa, entre otras, en el retoque de animaciones. En general, en el juego, se emplean para la mayoría de las animaciones una velocidad de 20 fotogramas por segundo, que en determinados casos (como ataques y acciones rápidas) se aumentan a 60. Se incorpora en este engine un novedoso sistema de interpolación de animaciones de personajes bípedos en el que se obliga al personaje a enlazar un movimiento con otro manteniendo el pie de apoyo (siempre sabe sobre qué pie mantiene su peso por medio de una complicada base de datos de todas las animaciones) de modo que a la hora de pasar de un movimiento a otro, el resultado es asombrosamente natural y realista."

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Programador de Inteligencia Artificial: **Bob Yves**


BLADE screenshot

"El sistema de IA es básicamente reactivo. Así, si los NPCs (personajes que no son jugadores) empiezan el mapa montando la guardia (o patrullando, hablando, o durmiendo ...), continuarán en este estado por defecto hasta ser alertados por un sonido o viendo al jugador. Entonces el comportamiento de los enemigos a este estímulo varía según los grados de percepción que se les ha asociado.
En el caso de los sonidos, por ejemplo, algúnos enemigos tienen un oído increíble, otros son casi paranoicos e investigarán cada sonido que oigan, mientras que otros no se moverán excepto en caso de amenaza directa.
Los enemigos más listos, como por ejemplo los caballeros traidores, se organizan en grupo: el líder enviará a un miembro del grupo a investigar un sonido determinado. En combate intentan rodear al jugador y atacarle por todos los lados.
Algunas razas, como los orcos, están muy mal organizadas y nada coordinadas, y comienzan a menudo a luchar entre ellos en vez de atacar al jugador.
En combate, el rango y la eficacia de los movimientos de cada uno de los enemigos varía mucho. Los adversarios de un nivel más alto pueden realizar combos poderosos, y bloquear o esquivar, por lo que será más difícil herirles. Muchos también poseen ataques mágicos.
También varía la respuesta de los enemigos a los golpes, o su reacción al ver morir a sus compañeros. Por ejemplo, los muertos vivientes pueden incluso no notar la falta de un brazo, mientras que los orcos tienen ataques de furia cuando están heridos."


BLADE screenshot

DISEÑO

Director Artístico y Diseñador. **José Luis Vaello**

Interface

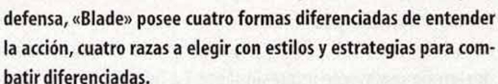
"Todo en «Blade» se desarrolla en tiempo real, sin detener la acción en ningún momento. Ha sido por tanto necesario diseñar un sistema propio para poder, de manera sencilla e intuitiva, modificar e interactuar con el entorno. El jugador podrá coger, usar, tirar (para llamar la atención de un enemigo, por ejemplo), romper, quemar, etc., cualquier objeto que desee, siempre que entre dentro de la lógica.
El personaje jugador, por ejemplo, podrá ayudarte a encontrar aquellos objetos más importantes moviendo la cabeza en la dirección donde se encuentren. El resultado de todo es un sistema realista y, por tanto, muy integrado con la filosofía del juego."



Armas

"Cada personaje manejará de manera especial unos tipos de armas. Por ejemplo, el Bárbaro luchará mejor con grandes y pesadas armas dirigiendo todo su potencial en un ataque directo y destructivo; el caballero posee una defensa superior ayudándose de una poderosa armadura y de grandes escudos para poder protegerse sin descuidar la ofensiva con ataques certeros con espadas ligeras; la Amazona, muy rápida en cada uno de sus ataques, se ayuda gracias a un mayor alcance de las lanzas, y el Enano posee una gran resistencia y maneja el martillo con gran contundencia.
El uso de armas no específicas significará no poder realizar tantos ataques, al igual que una pérdida en destreza en el manejo del arma. Tendríais que ver manejar a la Amazona el hacha a dos manos del Bárbaro."





Puzzles y enigmas

"«Blade» es un juego donde la acción está presente desde el primer instante. Pero también se ha querido que fuera mucho más que un "destripa y descuartiza todo lo que puedas". La exploración será también un elemento clave, así como la resolución de enigmas que llevará a cambios en el desarrollo de juego."

Linealidad de la acción

"En determinados momentos será posible tomar distintas rutas. También será posible volver a recorrer zonas ya exploradas."

Problemas técnicos y de diseño

"Una gama tan alta de posibilidades en la interacción con todos los elementos del mundo de «Blade»: combates, movimientos, acciones, física y luz en tiempo real, IA, sistema de fluidos en tiempo real (por ejemplo, esparciéndose por una escaleras), etc. ha tenido como resultado un juego muy completo pero complicado de unificar.
También hay que tener en cuenta que «Blade» cuenta con cuatro personajes a elegir, cada unos con sus características diferenciadas, combate, movimientos, argumento, etc. Tener estilos de combate tan diferenciados ha complicado mucho el equilibrio general del juego, pero se ha conseguido una jugabilidad muy equilibrada.
En el modo de un solo jugador, «Blade» es una aventura profunda e intensa, con miles de grandes y pequeños detalles; el jugador siempre creerá estar descubriendo cosas nuevas tanto en las características de su personaje como en el hilo argumental de la historia. Y en la versión multijugador, «Blade» demuestra todo su potencial en cuanto acción se refiere.
Estamos muy contentos de cómo nos ha quedado, ya que a diferencia de otros juegos donde todos los jugadores poseen las mismas características en cuanto posibilidades de ataque y defensa, «Blade» posee cuatro formas diferenciadas de entender la acción, cuatro razas a elegir con estilos y estrategias para combatir diferenciadas.
«Blade» siempre ha sido, desde el primer momento, un juego que ha querido acercarse a una realidad palpable en todos sus elementos, y creemos que hemos conseguido dar un paso más hacia una realidad virtual cada vez más cercana."

MODELOS 3D

Coordinador del Departamento 3D y Modelador:
Luis Miguel Quijada

Uso de modelos de alta, baja y media poligonación

"No hay unos intervalos estándares de número de polígonos que permitan clasificar los modelos dentro de una categoría u otra. Algunos de los modelos que nosotros usamos como de baja poligonación son considerados de media poligonación en otros juegos que usan engines menos potentes que «Blade».
Básicamente tenemos dos categorías de modelos:
- Modelos de baja poligonación (de entre 600 y 2 000 polígonos) que el engine es capaz de manejar en tiempo real y se usan durante el desarrollo del juego y las escenas cinemáticas incluidas en él.
- Modelos de alta poligonación (más de 100 000) utilizados sólo para renders para publicidad y merchandising."



Cálculo de polígonos por modelo

"Los personajes jugadores tienen un número de polígonos que varía entre 900 y 1 300 (un mismo personaje tiene distintos modelos a lo largo del juego).
Los de enemigos comunes oscilan entre 600 y 1 300.
Los enemigos finales pueden llegar hasta cotas próximas a 2 000 polígonos dado su tamaño y complejidad."

Qué modelo usa más polígonos

"Los personajes jugadores tienen un mayor número de polígonos; hay que tener presente que serán los modelos que el jugador tendrá durante más tiempo a la vista, por lo que tanto las mallas como las animaciones se han cuidado hasta el límite. El de los enemigos comunes debe limitarse todo lo posible para conseguir que puedan aparecer en grupos sin que la jugabilidad se resienta y manteniendo una calidad igual al resto de modelos.
En los enemigos finales sí podemos emplear un número mayor de polígonos, ya que aparecen de forma aislada y deben ofrecer un aspecto más poderoso y amenazador."

Capacidad de gestión del engine

"Depende de muchos factores; en un momento determinado el engine debe soportar toda la carga gráfica del escenario, los objetos y los personajes que en él se encuentren, junto con las correspondientes sombras de cada uno de ellos (que depende del número de puntos de luz que existan en ese momento) así como también todos los efectos especiales que se requieran."

Aplicación de mallas dotadas de efectos especiales

"Existen muchos efectos sobre las mallas, desde auras de energía, heridas en la zona de impacto y, por supuesto, texturas animadas, como la del Golem de Lava."

MULTIJUGADOR

Programador: **Darío Halle**
Coordinador de Red: **Enric Alvarez**

"¿Qué ofrece el juego en red de «Blade»? Fundamentalmente, ACCIÓN."

"Hemos dirigido el diseño en una dirección que podría compararse al concepto tradicional de los juegos de lucha "de toda la vida".
«Blade» cuenta con cuatro personajes jugadores muy distintos entre sí, con un completo y diferenciado juego de animaciones para cada uno de ellos, con una enorme variedad de movimientos, golpes, ataques, defensas.
Tenemos un verdadero arsenal de armas a disposición del jugador; armas con las que no sólo atacar, sino que también pueden lanzarse de acuerdo con el sistema de física más verosímil que se ha visto nunca en un videojuego; Contamos con un sistema de combate dinámico y competitivo. Los impactos de las armas en los rivales provocan heridas localizadas que no sólo sangran, sino que pueden llegar a mutilar al adversario de una forma más que convincente.



Hemos diseñado los niveles multiplayer para que el combate sea rápido y vibrante y permita jugar al máximo número de personas, ya sea en red local o en Internet mediante servidor dedicado.
El objetivo final es ofrecer una experiencia multijugador intensa y competitiva.
Hemos apuntado todos nuestros esfuerzos en esa dirección."

DINAMIC MULTIMEDIA

La veteranía es un grado

La compañía más veterana, en la actualidad, en el desarrollo de videojuegos en nuestro país, dejó bien a las claras con los proyectos presentados a Micromanía el pasado mes de Noviembre, que Dinamic es mucho más que fútbol. La originalidad, atractivo y el enorme potencial de algunos títulos en desarrollo realmente ponen de manifiesto que una nueva era del software de entretenimiento está a punto de empezar. Aventura, rol, acción y, claro, juegos deportivos, forman a grandes rasgos la propuesta de Dinamic para el año 2000, incluyendo ciertas sorpresas que, de momento, no tienen un repercusión oficial en estas páginas, pero que se encuentran en pleno proceso de producción, amén de los juegos que ahora presenta Micromanía. Mucha atención al futuro, pues existirá gran movimiento.

Grouch

¡Qué bestia!

- Compañía: **REVISTRONIC/DINAMIC MULTIMEDIA**
- En preparación: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**







Desde el primer esbozo de lo que sería «Grouch», la nueva producción de Revistronic para Dinamic Multimedia, ofrecida por Micromanía el pasado mes de Noviembre del 99, la sensación de que estábamos ante un título que venía a aportar una verdadera bocanada de aire fresco al mundo de la acción, era patente.

El peculiar estilo que este equipo está imprimiendo a su proyecto, en el que la "seriedad" del tópico diseño de los juegos del género se ve trastocado por un toque más divertido, ofrece un nuevo punto de vista en que el aparente aspecto de informalidad no sólo no entra en conflicto con apartados como tecnología o jugabilidad, sino que se ve arropado y potenciado por ello –y, a veces, hasta complica sobremanera ciertos aspectos del diseño global–.

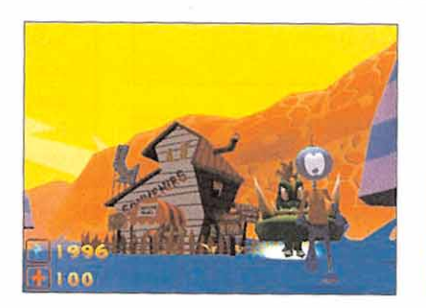
«Grouch», en la actualidad, posee un grado de avance en su desarrollo realmente impresionante. La jugabilidad de la casi totalidad de las acciones está finalizada (desplazamientos, recogida de objetos, activación de dispositivos, control de combate...) y parte de las fases del proyecto están casi finalizadas. Uno de los ejemplos más característicos de lo que se podrá esperar de la versión final del juego se encuentra en un nivel localizado en un cementerio. El entorno, tenebroso y tétrico, acompaña a las particulares actitudes, poses y gestos del personaje, que se abrirá camino iluminado tan sólo por el tenue brillo de una antorcha y el ocasional alumbrado de un relámpago. A su paso, esqueletos, cadáveres, ogros y otras simpáticas criaturas de corte similar pondrán en apuros a Grouch que, como es inevitable, se hará paso a todo lo que salga a su encuentro en su estilo habitual: a porrazos. Y es que lo de Grouch no es precisamente la inteligencia.

Con todo, el personal estilo gráfico del juego respeta por completo el diseño original del proyecto, que se aleja del realismo para entrar más en el terreno del cómic y la caricatura. Un título que cada vez tiene mejor aspecto, en definitiva.

M

Alien nación

- Compañía: **ECLIPSE SOFTWARE/ DINAMIC MULTIMEDIA**
- En preparación: **PC**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**







Un pequeño y simpático alienígena, cuyo OVNI queda averiado en un extraño planeta, debe recuperar las piezas perdidas por toda su extensión para lo que tendrá que explorar los escenarios más enloquecidos enfrentándose a un sinfín de extraños habitantes.

Éste era el punto de partida de «M», el alocado juego que Eclipse y Dinamic se traen entre manos, y que en muchas ocasiones más que un juego tiende a presentar un aspecto de dibujo animado en el más puro estilo Looney Tunes, con extravagancias geniales de diseño y una estética más que artística.

La delirante originalidad del título queda de manifiesto con las declaraciones de algunos de los responsables del proyecto, que confesaron a Micromanía que en ciertas reuniones de diseño llegaron a escucharse frases como "Si Woody Allen fuera marciano sería como M, e incluso, medio en serio, medio en broma, se llegó a plantear la posibilidad de llamar al juego «Woody Alien».

En su última versión, «M» tenía totalmente encaminado el diseño básico de las acciones del protagonista, así como las líneas maestras del diseño artístico de los niveles. Eso sí, considerando al producto, como ya se ha mencionado, más como un plataformas de dibujos animados, las animaciones, no sólo de M, sino del resto de personajes, resultan asombrosas por su soltura y por las posibilidades que proporciona el engine usado para el juego.

Según sus creadores, "uno de los puntos fuertes en «M» es la jugabilidad, que se ha considerado sobre cualquier otro apartado. Muchos usuarios quedaron realmente decepcionados por las versiones PC de plataformas de gran renombre («Rayman», «Tonic Trouble», «Gex»...), así que nuestra prioridad ha sido dotar a un plataformas 3D, en PC, de la jugabilidad que se puede encontrar en otros títulos arcade. Cámaras, controles... todo ha sido cuidado al máximo desde el comienzo del diseño."

PC Ciclismo

Piernas y cabeza

• Compañía: **DINAMIC MULTIMEDIA**

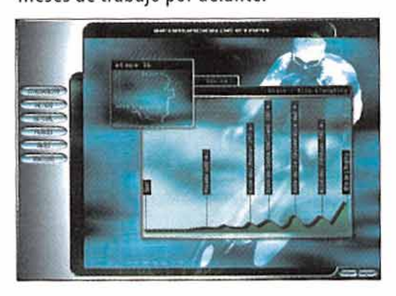
• En preparación: **PC** • Género: **DEPORTIVO**



«PC Ciclismo» mantendrá la linea de Dinamic en sus simuladores deportivos. Tendrá una base de datos de los equipos y corredores, un manager y un simulador. Asimismo, se está trabajando en la inclusión de un modo arcade, para todos aquellos que gusten de la diversión instantánea, sin necesidad de entrar en mayores complicaciones.

Enfocado, pues, como un título al mismo nivel que el omnipresente «PC Fútbol», el único handicap, a priori, del juego, es la popularidad real que un deporte como el ciclismo tenga frente a otros como el último, o la expectación real que un complejo simulador y manager despierte entre los aficionados al género.

En la actualidad, el proyecto se encuentra en una fase más que avanzada de desarrollo, si consideramos que aún tiene bastantes meses de trabajo por delante.





En el apartado técnico se ha conseguido desarrollar un sistema de generación de terrenos con una calidad gráfica alta sin por ello reducir la cantidad de kilómetros a recorrer; es decir, se pueden disputar etapas con kilometrajes reales, pero sin perder todo tipo de detalles y sin repetir tramos de terreno. Además, cada etapa está adaptada a la región donde se disputa. En Asturias y Galicia los terrenos son verdes, las casas son típicas de la zona y la probabilidad de lluvia es mayor; y en el sur de España todo se vuelve más seco, las casas son blancas, etc. Y todo ello sin la necesidad de tener tarjeta aceleradora 3D (algo más que loable, en los tiempos que corren, y que garantiza el acceso al título a usuarios que posean casi cualquier tipo de PC).

En estos momentos el equipo responsable del juego está trabajando en un editor de terrenos para que los encargados del área de diseño gráfico tengan muchas facilidades a la hora de construir las etapas. La idea es disponer de algo así como un editor de «Starcraft» o «Age of Empires», pero en 3D.

En el modo arcade se ha incluido la opción de correr etapas míticas de la historia del ciclismo, con la posibilidad de cambiar los acontecimientos que ocurrieron realmente. Por ejemplo, ser Fignon en la crono del Tour del 89 y poder recortar los 8 segundos que le privaron de conseguir la victoria en el Tour.

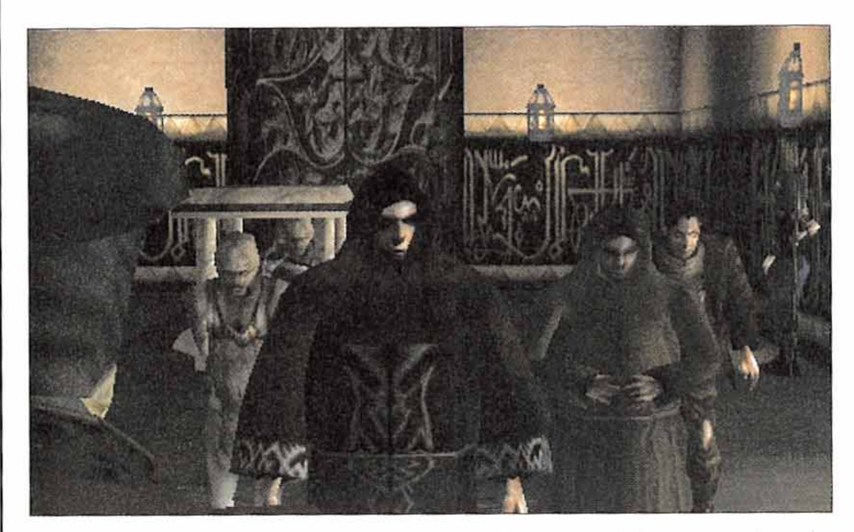
Realismo, diversión, variedad, estrategia y arcade, todo en un único producto y que, además, cuenta en la actualidad con la ventaja de renovar un estilo de juego deportivo que causó furor en la época dorada de los ocho bit, y que en este momento parecía haberse convertido en casi un imposible para cualquier desarrollador, a nivel internacional.

Resurrection

Espada, brujería y más allá

• Compañía: **NÉBULA ENTERTAINMENT/DINAMIC MULTIMEDIA**

• En preparación: **PC** • Género: **JDR/ACCIÓN**



«Resurrection» se define como un juego de rol con un fuerte componente arcade, en el que se hace uso de las últimas tecnologías 3D en la representación de entornos y personajes. El componente rol lo aportarán la línea argumental, la elección de personajes y la evolución de los mismos a lo largo de la aventura que supone «Resurrection», mientras que el componente arcade lo aportará el detallado sistema de combate en tiempo real.

«Resurrection» puede jugarse de dos formas diferentes: viviendo la historia de uno de los tres personajes del juego (4 capítulos), o participando en la historia completa (15 capítulos) cambiando de personaje en cada capítulo y accediendo a los tres capítulos exclusivos de este modo de juego. Además de esta posibilidad, las características especiales de cada personaje permiten al jugador participar en el juego de tres formas distintas: sigilo, asalto y mentalismo.

Gau, es el mejor caballero del reino de Airos. Personaje claramente ofensivo. La cámara seguirá las evoluciones a pie de los contendientes permitiendo una jugabilidad máxima de las armas del guerrero.

Doménico, es el bastardo demoníaco. Engendrado por el dios-demonio Azogaraz y una joven bruja engañada. Es un personaje con las habilidades de una gran bestia por lo que puede ocultarse en las sombras, andar sigilosamente, desplazarse por el techo, dar grandes saltos...

La cámara seguirá a Doménico en sus desplazamientos por paredes y techos en una perspectiva de combate sin precedentes

Daiko, la sacerdotisa, una cazadora psíquica de la orden de los paladines de Siul, posee poderes mentales que le permiten proyectar su mente fuera de su cuerpo para realizar viajes astrales sin ser detectada, percibir la presencia de peligros, invadir las mentes de sus enemigos y controlarlas a distancia.

La ambientación de «Resurrection», cuidada hasta el más mínimo detalle, ha inspirado la arquitectura de Airos y Sagras en la cultura árabe. Los poblados, tabernas, etc. son de un estilo medieval, y la fortaleza de los esclavistas es de inspiración mongol.

La última versión contemplada de «Resurrection» incorporaba ya la inteligencia artificial de enemigos en escenarios cargados de realismo (luces, sombras proyectadas, estelas de armas, partículas, cielos en movimiento de dos capas animadas, transparencias, y un largo etcétera).



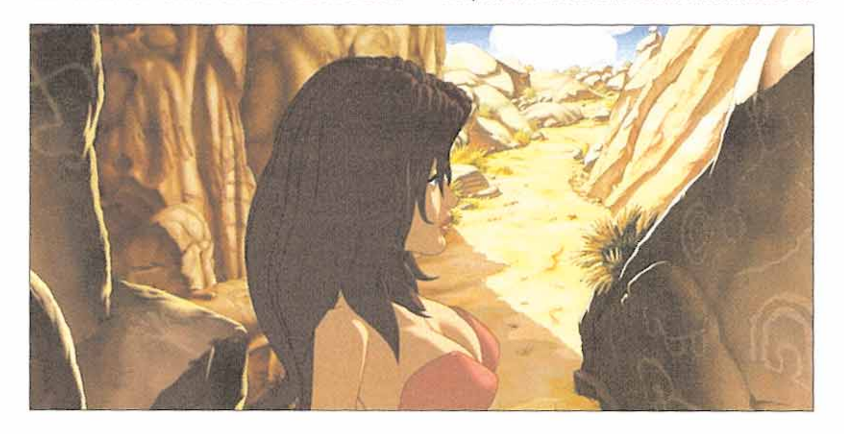


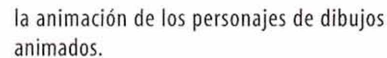
Runaway
A Road Adventure
Sorprendente

• Compañía: **PÉNDULO STUDIOS/ DINAMIC MULTIMEDIA**
• En preparación: **PC**
• Género: **AVENTURA GRÁFICA**

Brian, un estudiante ejemplar a punto de graduarse, atropella a una bella joven y en pocos instantes se ve involucrado en una oscura trama llena de pistoleros poco amistosos. Convertido en diana favorita de la mafia neoyorkina, sólo le queda huir y tratar de descubrir qué es lo que buscan los gangsters y por qué creen que él lo tiene.

Los chicos de Péndulo, con su esperado «Runaway», han dado una vuelta de tuerca más al género, yendo mucho más lejos de lo que ya se anunció por el propio equipo cuando el juego se presentó por vez primera, a Micromanía. El proyecto, muy avanzado ya en programación, diseño de personajes y fondos, había encontrado serias dificultades en





la animación de los personajes de dibujos animados.

Y, entonces, surgió la "locura". Adaptar modelos 3D para los personajes, con un diseño especial y retocados a mano, para fundir la aventura de dibujos animados que iba a ser «Runaway» en toda su extensión, con la tecnología más vanguardista (¿alguien ha visto «El Gigante de Hierro»?).

Según Alberto Hernández, productor de Dinamic: "no odiamos las aventuras en 3D. Pero creemos que el paso de 2D a 3D ha sido demasiado apresurado, sin explorar suficientemente las prometedoras posibilidades intermedias. Cuando vimos las primeras pruebas del nuevo proceso de animación de personajes supimos que estábamos ante algo diferente, que daría a «Runaway» un aire especial como nunca encontramos en una aventura."

Así pues, todas las animaciones de personajes realizadas hasta la fecha fueron al cubo de la basura y se empezaron a rehacer desde el principio.

La destreza y buen gusto de los artistas del estudio doblegaron a los fríos polígonos del



3D para que encarnasen a los personajes diseñados con la calidez necesaria en la producción. Es asombrosa la integración lograda entre los fondos, personajes y los elementos 3D del escenario. No se sabe muy bien dónde empieza el modelo 3D y dónde acaba el escenario dibujado y coloreado manualmente. Según Dinamic, "el resultado no tiene comparación con nada de lo visto en de su género."

The Prison
La cárcel de la red

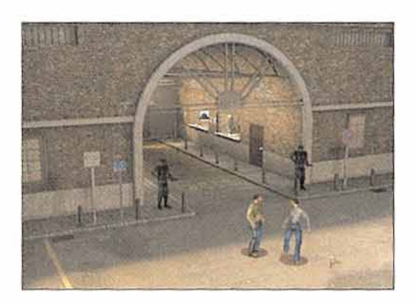
• Compañía: **DINAMIC MULTIMEDIA**
• En preparación: **PC**
• Género: **AVENTURA ON LINE**

La tremenda apuesta realizada por Dinamic con «The Prison» no es tan sólo original, impactante y atractiva. El riesgo es enorme (¿una aventura, y sólo para jugar en la Red?), pero cuenta con un potencial igual o mayor. La posibilidad de que, por fin, el juego a través de Internet despegue de una vez en el mercado español y se convierta en una de las alternativas reales para el usuario es mucho más que una promesa con «The Prison».

No deja de resultar chocante que Dinamic haya escogido un género como la aventura, y un diseño de acción tan aparentemente rígido para afrontar esta ambiciosa meta, cuando, por ejemplo, la simple posibilidad de disputar partidos de fútbol en un servidor habría resultado más cómoda.

Sin embargo, y con todo lo que «The Prison» encierra (interacción con personajes humanos, elevados algoritmos de IA en lo que se podría denominar "bots", posibilidades casi infinitas de llevar a cabo ciertas acciones impensables en un diseño cerrado para un único usuario, etc.), habría que preguntarse si éste no es tan sólo el primer paso para ir en el futuro mucho







más allá. Aunque sin confirmación oficial por parte de Dinamic, todo apunta a ello.

«The Prison» es la punta del iceberg. Un proyecto cuyo estado de desarrollo es mucho más que satisfactorio, que está respondiendo a las mil maravillas a los planes existentes para la gestión de paquetes de información a través de Internet, dotado de un engine que hace



diabluras en lo que es un título del género y con soporte sólo on line, y que está siendo diseñado, sobre todo, para no aburrirse nunca.

En cierto modo, aunque no al mismo nivel, se podría calibrar una comparación con conceptos como el de «Ultima Online». El jugador, dentro de las reglas básicas marcadas por el diseño de juego, tiene una gran libertad para llevar a cabo determinadas acciones, y muchos de los efectos que se podrán derivar de aquellas pueden ser, en estos momentos, impensables para los propios creadores del juego, aunque factibles en un plano teórico.

La parte técnica parece ser la menos preocupante –dentro de lo que cabe– en un proyecto como «The Prison» que, si evoluciona favorablemente, va a dar mucho, pero que mucho que hablar en los próximos meses.

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

CONFEDERACIÓN

VEN A CONFEDERACIÓN

WWW.CONFEDERACION.COM

{TE VAN A PONER GUAPO}

Confederación: las mejores salas de juegos en red.

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C.C. Picasso, Local 11
C/ Constitución, 15
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 831 240
templarios@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

PRÓXIMAS APERTURAS
MÓSTOLES

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 271 806
hackers@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

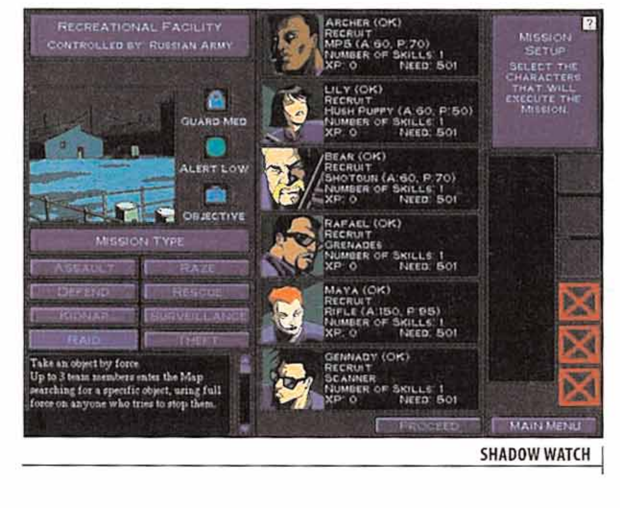
VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

PRESENTA ESTE CUPÓN Y TENDRÁS 1/2 HORA DE JUEGO GRATIS

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31/03/2000

No es lo mismo jugar que Jugar. No es lo mismo un juego de ordenador que uno de Estrategia. No es lo mismo una sección de estrategia que la Escuela de Estrategas. Y, como a todos lo que nos gusta es la Estrategia con mayúsculas, pues por eso ahora estamos en nuestra sección favorita. La única, la mejor y la original, dejando a imitadores a la altura del betún. Y es que las buenas cosas se distinguen y se diferencian. Por eso, todas nuestras secciones fijas ofrecen la mayor información y actualidad posible.



SHADOW WATCH



INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

¿Te Gusta la Estrategia?

Comenzamos este mes con Álvaro Tejeda Lorente, que nos hace un montón de preguntas en su correo electrónico, a las que pasamos a contestar. Según el equipo del que dispones y el tipo de juegos que te gustan, nosotros te recomendaríamos «Age of Empires II», «Command and Conquer: Tiberian Sun», «Warcraft II» y «Faraón». Y de los que tú nos dices, «Populous» y «Dungeon Keeper» serían las mejores elecciones. Respecto a «Starcraft II», Blizzard no tiene previsto todavía realizar una segunda parte, pero mientras tanto puedes conformarte con el disco de expansión que ya han publicado.

Seguimos con Orlando Monte Ortega, que se confiesa totalmente enganchado a **«X-COM: Apocalypse»**, a pesar de ser el primer juego que se compró, y nos pide algún truco para conseguir dinero. Pues bien, la única forma de hacerte rico con trampas en «X-COM: Apocalypse» es cargando una partida guardada en misión no táctica con un editor hexadecimal cualquiera, dirigirte a la posición 33D40 de esa partida y escribiendo FF FF FF para obtener 16.7 millones de créditos para luchar contra los alienígenas.

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
10Six	Segasoft	Principios 2000
Black and White	Lionhead	Por determinar
Chaos	Ubisoft	Por determinar
Civilization 3	Hasbro / Firaxis	Por determinar
Commandos II	Eidos	Diciembre 2000
Conquest of the New World 2	Interplay	Por determinar
Creatures III	Mindscape	Principios 2000
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Force Commander	Lucas Arts	Mediados 2000
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Intervention	Cryo Interactive	Por determinar
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Metal Fatigue	Psygnosis	Por determinar
Navy Seals	Sierra	Abril 2000
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Reach for the Stars	SSI	Principios 2000
Risk II	Hasbro	Por determinar
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
The Sims	Maxis	Por determinar
Warcraft 3	Blizzard	Finales 2000
Warlords 4	Red Orb	Por determinar
Warlords Battlecry	Red Orb	Principios 2000
X-Com: Alliance	Microprose	Verano 2000
X-Com: Genesis	Microprose	Por determinar



Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

Pocos cambios en la lista de este mes. Tan sólo destacar la caída de «Dungeon Keeper II» y la recuperación del resto.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Age of Empires
4. C&C: Red Alert
5. Heroes of Might and Magic III
6. Civilization II
7. Rollercoaster Tycoon
8. Warcraft II
9. Age of Empires II
10. Dungeon Keeper II

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias

«Command and Conquer: Firestorm» no es, ni mucho menos, un nuevo juego de la exitosa saga de Westwood, como a muchos les gustaría. Se trata, en cambio, del disco de expansión oficial para «Tiberian Sun», que diversificará con él la demanda de unidades y tácticas para su último juego de estrategia. «Firestorm» incorpora nuevas unidades, dos nuevas campañas (de ocho misiones cada una) con GDI y con NOD, y novedades en el apartado multijugador. El argumento retomará la acción en el punto en que la dejó «Tiberian Sun», tras la victoria de los GDI. Este añadido no viene a solucionar el defecto, pero sí pretende equilibrar un poco el juego y dar más oportunidades a todos los que «Tiberian Sun» les ha sabido a poco. Se prevé su lanzamiento para Marzo o Abril.

Interplay sigue prodigándose en la mezcla de géneros con títulos como «Invictus: In the Shadow of Olympus» con la estrategia en tiempo real y el rol más clásico, ambientado todo ello como si de una leyenda griega se tratase. En el juego haremos el papel de un héroe que tiene que cumplir unas misiones encargadas por los dioses, para lo cual tendrá que reclutar personajes que le ayuden y guiarlos hasta la victoria. La gestión del grupo y su interacción con el mundo siguen las pautas de la estrategia en tiempo real, siendo el desarrollo del juego lo que se mete en el campo del rol. Así podremos interaccionar con los personajes, resolver acertijos y misterios, buscar y utilizar objetos, e influir en el desarrollo del juego según las decisiones que tomemos. Tendrá gráficos isométricos en 3D y multijugador.

Red Storm Entertainment, preparan un nuevo título de combate táctico que llevará el nombre de «Shadow Watch», y que también incorporará elementos de rol. Ambientado como si de un cómic se tratase, transcurrirá en un entorno isométrico en 3D, utilizando un interfaz muy escaso, como el de todos sus juegos, y con un desarrollo por turnos. El juego está estructurado en misiones, que deberemos realizar mediante un equipo de especialistas entrenados para la acción, y con el objetivo final de desmantelar un complot para destruir una estación espacial.

En la línea de las sorpresas a que nos tienen acostumbrados, antes que «Heroes IV», New World Computing anuncia una expansión para «Heroes of Might and Magic III», de nombre «Shadow of Death». No necesitará «Heroes III» para funcionar, ya que se trata de un producto


COMMAND & CONQUER: FIRESTORM


HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: SHADOW OF DEATH

Temas para **Debate**

Seguimos con el tema ¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia? que es el que más juego nos ha dado de todos los que hemos planteado, y por mucho tiempo que pase, no decaen las aportaciones interesantes de los estrategas. Como la de Diego Bote Santos que dice: "...Pienso que el mejor juego de estrategia de la historia es «Age of Empires», porque además de ser un juego entretenido, aprendes lo que pasó antiguamente en la introducción de las partidas de la campaña. Además puedes hacer todos los escenarios que quieras con el generador; y al principio, si no sabes jugar, aprendes poco a poco en la campaña..." Por su parte, Aitor Jiménes opina que: "...Es una pregunta a la cual es muy difícil darle respuesta ya que a cada tipo de persona le va un tipo de juego. Pero sin duda alguna, para mi uno de los mejores es «Warcraft II». Ya que en sus tiempos fue uno de los más grandes y aún ahora continúa ocupando puestos altos en vuestro Ranking de Batallas. La guerra entre orcos y humanos tuvo gran éxito debido a su jugabilidad , sus gráficos, y ese nosequé que enganchaba a cualquier persona..."
Ese nosequé es lo que tienen los juegos considerados obras maestras y que te hace jugar partida tras partida sin cansarte ni aburrirte. Y uno de ellos es, sin duda, el mejor juego de estrategia de la historia.

Es ahora Ignacio Mutiozábal quién nos reclama trucos para **«Seven Kingdoms»**. Para activar el modo trampa del juego, deberás pulsar la siguiente combinación de teclas: **!!!@@@###** y luego pulsar otra tecla para obtener la ventaja asociada:
;: Aumenta la población en la ciudad que esté seleccionada.
\: Proporciona todos los avances tecnológicos y pergaminos.
=: Aumenta los puntos de plegaria.
B: Termina la construcción del edificio que tengamos seleccionado.
C: Agrega 1.000 unidades de oro al tesoro que ya poseamos.
M: Revela el mapa al completo.
U: Hace inmortal al rey.
Diego Bote, de Badajoz, además de aportar su opinión en el tema para el debate, aprovecha para pedirnos trucos para un juego antiguo, pero no por ello menos interesante, como es **«Afterlife»**. Para obtener dinero, que es lo que Diego quiere, en este juego, teclearemos $@! para recibir del cielo diez millones de peniques. Este truco podremos repetirlo hasta cinco veces. Y, si queremos ver una cosa curiosa, escribiremos (en mayúsculas) SAMNMAX tres veces, y aparecerá.
Desde Valencia nos escribe Pablo García Pallás, que necesita trucos para el juego «Gangsters». En dicho juego, podemos obtener 50.000 dólares si escribimos –en mayúsculas– I LOVE HANSON cuando estemos en la sección de los lugartenientes. Además, si en el organizador de bandas, en la parte de los lugartenientes, escribimos DART, cada banda obtendrá 3 000 dólares.
En este juego hay también una forma muy ingeniosa de conseguir un negocio, que es la siguiente: en los mapas de la ciudad que hay en el organizador, solicitaremos información sobre un negocio y moveremos el ratón por el cuadro hasta que aparezca el mensaje "Volver a base", momento en el que pulsaremos sobre él, consiguiendo el negocio como por arte de magia.
Y como por arte de magia también, nos despedimos hasta el próximo mes, en el que seguiremos comprimiendo al máximo el espacio para traer montones de información en nuestra pequeña gran sección. Y rechazad imitaciones de vuestra escuela preferida.

El Estratega Anónimo
(alias Han Solo)

independiente. Incluirá «Heroes III», los añadidos de «Armageddon's Blade» y nuevos artefactos y tipos de terreno, 38 nuevos escenarios y toda una campaña completa, además de niveles de dificultad variados. Por lo demás, tanto la ambientación como el modo de juego y la fabulosa adicción serán similares a las de «Heroes III». Tendremos que esperar solo hasta abril para poder disfrutar de él, y lo que es mejor, muy probablemente traducido a nuestro idioma.

✪ Visto el éxito obtenido con «Railroad Tycoon II», PopTop Entertainment ha unido sus esfuerzos a los de la compañía Octagon Entertainment para sacar a la luz «Railroad Tycoon Children's Edition», que como su nombre bien indica será una versión para niños del exitoso juego de estrategia. Es una buena forma de iniciar a los más pequeños en el género con un juego que contará con muchos elementos educativos, además de ser muy divertido, y estar dotado de un nivel visual agradable y avanzado. La estrategia, como todas las cosas buenas, debe probarse desde temprana edad.

✪ Segasoft parece estar dando los últimos toques a «10Six», su juego de estrategia en tiempo real por Internet que se supone podrá albergar partidas de hasta un millón de jugadores. Esta ambiciosa empresa, que se podrá jugar en Heat.net, conjunta la estrategia con la acción en primera persona en un mundo futurista dividido entre varias facciones que luchan entre sí. Los jugadores deberán capturar zonas a las restantes facciones utilizando ejércitos equipados con todo tipo de armas y vehículos. Es un concepto de juego ya utilizado en otros títulos como «Uprising» y «Battlezone», y que está especialmente concebido para el modo multijugador, puede llegar a ser una revolución cuando se publique. Segasoft piensa dar salida a este producto en los primeros meses de este año 2000.



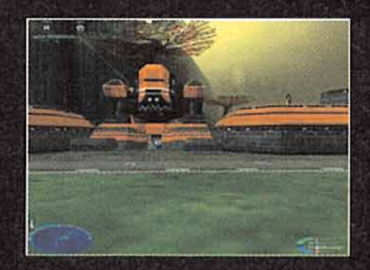
Estrategas **Enredados**

En nuestro paseo mensual por la Red de Redes nos hemos parado en los mejores sitios que hemos encontrado sobre «Theme Park World», y que ahora os ofrecemos listados aquí para que también vosotros podáis visitarlos y disfrutar de ellos:

Theme Park World Headquarters:
www.homestead.com/themeparkworld/
Theme Park Universe:
www.jmgames.i-p.com/
Ultimate Theme Park World:
www.ultimatetpw.co.uk/home.html
Jason's Sim Theme Park Page:
homepages.go.com/~jasted/index.html
The Worlds First Theme Park World Website:
www.geocities.com/SiliconValley/4101/
TPW Zone:
users.skynet.be/tpwzone/
Theme Park Wolrd Galore:
themeworldgalore.homestead.com/
Sim Theme Park Scoreboard:
admo.net/stpscoreboard
Theme Park Domain:
freespace.virgin.net/themepark.world/
Mega TPW:
www.welcome.to/themeparkworld

El truco del mes
BATTLEZONE II

En cualquier momento del juego, pulsaremos CTRL y ~ (o las teclas que hayamos predefinido) para sacar la consola, y escribir cualquiera de los siguientes códigos para obtener un efecto inmediato:



game.cheat bzbody Proporciona escudos ilimitados
game.cheat bzfree Proporciona pilotos y recursos ilimitados
game.cheat bzradar Muestra el mapa al completo
game.cheat bztnt Proporciona munición ilimitada
game.cheat bzview Da acceso a un enlace comsat aunque no sea posible



• Compañía: **RAVEN/ACTIVISION** • Disponible: **PC** • Género: **ARCADE**
• **CPU:** Pentium 200 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 205 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP vía Internet y red local)

Soldier of fortune

PRODUCTO MicroManía RECOMENDADO

Activision quiere meternos de lleno en el peligroso mundo de los mercenarios, conociendo qué hacen, cómo viven, para quién trabajan..., todo ello en un arcade de corte realmente violento en el que deberemos solucionar toda clase de misiones de gran dificultad, con unos gráficos impresionantes, unos movimientos de gran calidad y –cosa rara que tengamos que decir esto– excesivamente real.



Este será el mercenario al que vamos a encarnar en el juego. Su dominio de las armas es de sobra conocido por todos aquellos que le contratan y saben que, con él al frente de la misión, las posibilidades de éxito se multiplican.

REALISMO EXPLÍCITO

Los organismos gubernamentales y los cuerpos de policía estadounidenses cuentan con un fondo económico auxiliar con el que pagan, de espaldas a la opinión pública, operaciones de rescate y "limpieza" que, por lo arriesgado de su naturaleza, prefieren evitar que hagan los equipos especializados oficiales, sino mejor un grupo de mercenarios dispuestos a arriesgar su cuello a cambio de una generosa cantidad, gente que está preparada para cualquier situación y capaces de manejar cualquier arma que caiga en sus manos con destreza y eficiencia sobre humanas. Son mercenarios que se organizan clandestinamente a la espera de una llamada; grupos de gran fuerza en la oscuridad de la ciudad y cuyos integrantes no dudan en acabar con la vida de una persona si es que se lo merecen; son cazadores de humanos; son máquinas de matar entrenadas para ello; son... soldados de fortuna.

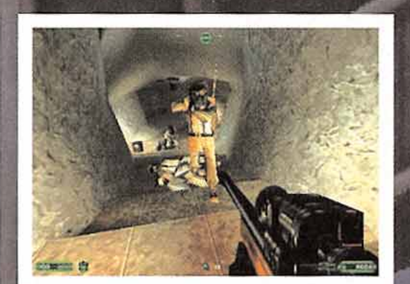
LA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DEL REALISMO

Raven ha sabido aprovecharse de las enormes posibilidades del motor gráfico de «Quake II» y las han llevado al máximo a fin de ofrecer un grado de espectacularidad visual y un realismo, como en pocos títulos de las mismas características hemos apreciado en mucho tiempo. Dentro de la sorprendente y prácticamente total interacción con el entorno, la calidad de las texturas y el elevado número de polígonos con que se ha creado cada elemento que aparece en el juego, incluidos los personajes, tal vez el aspecto que más nos ha llamado la atención por su perfecta realización es lo referente a las rutinas de impacto que tiene el juego y que se han calculado para afectar a la acción principal de forma directa. Decir que se han hecho de forma soberbia es quedarnos cortos. No sólo se han implementado sobre objetos con unos resultados sorprendentes, sino también sobre los personajes, y es ahí donde «Soldier of Fortune» nos ha dejado boquiabiertos porque más que nunca, veremos cómo dependiendo de hacia dónde se dirijan nuestros disparos, así afectarán al que los recibe. Por poner un ejemplo práctico, no será lo mismo acertar en un brazo a nuestro adversario, que en una pierna o en la cabeza. En el primer caso, y suponiendo que sea el brazo con el que sostiene su arma donde le acertemos, haremos que la suelte por el dolor y lograremos que se entregue a la policía; en el caso de la pierna, si es superficial, veremos cómo salta a la pata coja y, si es más seria, caerá al suelo; la cabeza provocará una muerte inmediata en la práctica totalidad de los casos. Por supuesto, sobreentendemos que los impactos serán de pistola, pues si elegimos otro arma diferente del juego con más poder, para realizar el ejemplo, el resultado será más generalizado y definitivo, sea cual sea la parte impactada.

¿Qué se va a conseguir con estas rutinas de impacto además de unas reacciones correspondientes a nuestras acciones? Pues una definición más exacta y perfectamente puesta



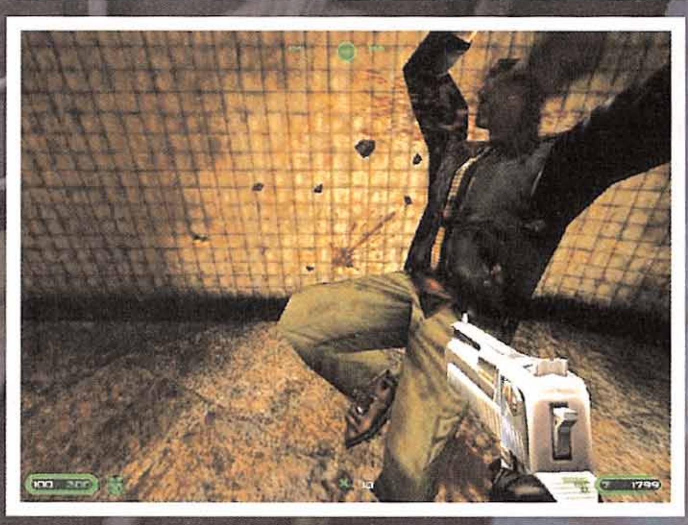






El "gore" formará una parte principal de la acción de «Soldier of Fortune», aunque si se quiere, desde el menú de opciones podremos deshabilitar esta opción y hacer un arcade de acción mucho más "light" y dirigido hacia el público más joven.



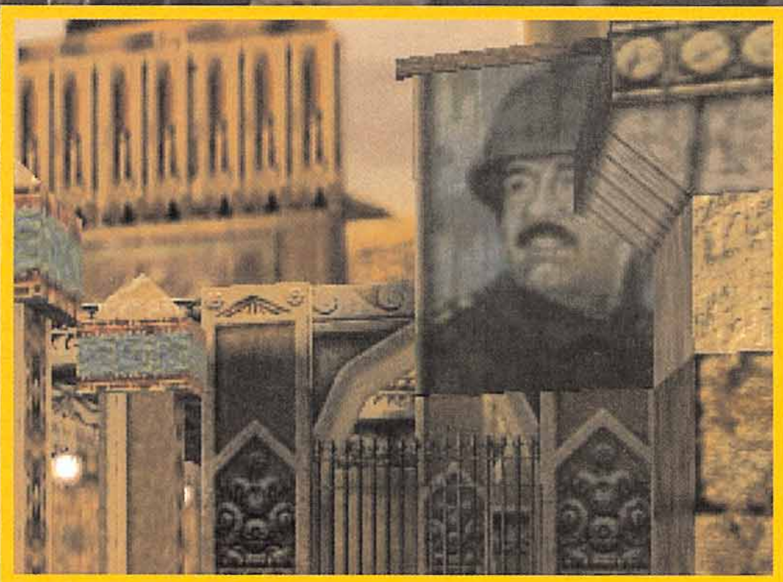




Cuestión de puntería

Dependerá de dónde logremos impactar con nuestros disparos en los enemigos, así será su reacción y, por supuesto, las heridas que les provoquemos. El daño nunca será el mismo si acertamos en un brazo que si acertamos en pleno estómago. No sólo eso, sino que en el caso de acabar con un adversario, según por el lado que le venga el impacto, lograremos que salga despedido por el impulso hacia la dirección correspondiente. Por supuesto, si el impacto es lo suficientemente potente, no sólo lograremos acabar con dicho individuo, sino también mutilarlo en una impresionante deflagración sanguinolenta.

«Soldier of Fortune» ofrece "gore" en estado puro al servicio de la diversión arcade.



De forma bastante más que intencionada, para acercar más hacia la realidad al juego, los chicos de Raven se han preocupado de incluir aspectos sobresalientes de nuestros siglo que nos llamen la atención, como esta pancarta con la cara de Saddam Hussein que aparece en uno de los niveles.

Se han incluido acciones nuevas en los personajes, como la posibilidad de asomarse por las esquinas

Podremos interactuar con la práctica totalidad de los elementos que forman parte del escenario



en práctica del daño realizado por cada arma, es decir, no será lo mismo asestar una cuchillada en un brazo que en el cuello y no tendremos las mismas posibilidades de acabar con nuestro enemigo disparando a las piernas que a puntos más vitales.

GRÁFICOS, BUEN SONIDO Y POLÉMICA

Los gráficos de «Soldier of Fortune» consiguen adentrarnos en toda una colección de atmósferas de diferentes a la perfección. Desde las elevadas estepas de Siberia, hasta los tórridos ambientes de Arabia Saudí, pasando por el caos urbano de Nueva York y todos ellos vistos tanto desde la superficie, como en sótanos y alcantarillas.

Para los movimientos de los personajes se ha empleado la más sofisticada tecnología de Motion Capture –se nota desde el primer momento– y en cuestión de los efectos de audio podría decirse que se ha grabado el sonido de las detonaciones de cada una de las armas, pues son de una calidad asombrosa, sin mencionar las explosiones, voces, roturas de cristales y demás miles de pequeñas maravillas audibles.

Está cantado que «Soldier of Fortune» va a dar mucho qué hablar y va a ser sujeto de muchas críticas por parte de asociaciones que habitualmente no pierden ocasión de arremeter contra el software de entretenimiento. Nuestra opinión es clara, es evidente que el juego es violento pero si la caja contiene las oportunas advertencias o permite censurar las escenas más fuertes, nadie puede llevarse a engaño. Si de algo se puede sentir orgulloso este sector es de ser capaz de abordar cualquier tema, por escabroso que sea, de una forma sana; los jugadores habituales no suelen buscar explicaciones transcendentales a lo que simplemente se plantea como un juego con el que pasar un buen rato, aunque en cualquier caso el mejor modo evitar polémicas es, insistimos, hacer las advertencias precisas. Lo que nadie puede echar por tierra es que «Soldier of Fortune» es un arcade tridimensional impresionante, que ha sabido elevar a la máxima potencia las posibilidades del engine de «Quake II» y que va a suponer un gran éxito para Raven y Activision.

C.F.M.

TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	88

puntuación

Los movimientos de los personajes y su inteligencia artificial son revolucionarios. El número de polígonos con el que han sido hechos los elementos del juego es enorme. Tendremos un gran número de armas a nuestra disposición.

total **89**



¿Un protagonista de última hora?

Aquí pueden verse tres imágenes que plantean una jugosa duda que merece la pena tener en cuenta, aunque sea únicamente como curiosidad. Por un lado está una imagen más actual de presentación del juego, con el nombre del mismo así con luces brillantes y con el personaje principal enfundado en su traje de camuflaje, con su sombrero de explorador y su poblado bigote y hasta ahí todo bien, pero resulta que, cuando le echamos un vistazo a unas imágenes promocionales que se llevaron a cabo para publicitar el título, nos damos cuenta de que no aparece por ninguna parte y que el único que está como protagonizando las plantillas es el compañero de color que en el juego final, adopta un papel secundario. ¿Acaso iba a ser éste el héroe protagonista y al final por cuestiones desconocidas fue sustituido?
La duda, desde luego, ahí queda planteada.

Polémicas aparte

Dado que la controversia que, muy probablemente, rodeará a «Soldier of Fortune» tendrá una transcendencia que superará a los medios de información especializados, hemos creído conveniente conocer la opinión de Proein S.A., la empresa encargada de la distribución del producto en España, sobre la situación actual de este tipo de videojuegos a los que acompaña una fuerte dosis de violencia. Óscar del Moral, Responsable de marketing y comunicación de la compañía, accedió a responder todas las preguntas que le planteamos al respecto.

MICROMANÍA: ¿Estáis al tanto de la polémica que ha surgido en los medios de comunicación en relación a otros juegos de contenido violento? ¿Qué opináis a este respecto?
ÓSCAR DEL MORAL: *El problema de la violencia radica en los excesos que se cometen de manera injustificada cuando se arremete contra el mundo del videojuego y de los juegos de ordenador por el supuesto excesivo contenido violento de determinados productos. Es más un problema de concienciación del público que de censura por parte de las autoridades. Es más, en los videoclubes se puede encontrar todo tipo de películas tipo "gore", los kioscos de prensa contienen revistas con dudoso contenido "no violento", incluso los telediarios o los grandes periódicos nacionales salpican sus páginas o emisiones con imágenes infinitamente más violentas que cualquier otro tipo de medio, y están ahí, al alcance de todo el mundo, sin ningún tipo de restricción.*

MM.: ¿Existe la violencia "sana" o eso es simplemente un adjetivo que sirve para disimular aquello que realmente es?
O.M.: *Realmente no existe, es como las medias mentiras y las grandes verdades, las unas siguen siendo mentiras y las otras seguirán siendo verdades. La violencia es violencia en todas partes.*

MM.: ¿Qué repercusión creéis que tendrá entre los jugadores de compatibles «Soldier of Fortune»?
O.M.: *La misma que podría tener cualquier otro producto con su excelente factura técnica y su realismo a la hora de jugar. Esperamos que en «Soldier of Fortune» el público encuentre todo el realismo presente en la vida de un mercenario como el que plantea.*

MM.: ¿Creéis que parte de su éxito residirá en el realismo de las acciones violentas o habrá otras causas?
O.M.: *No, su éxito será simplemente una suma de todas las partes que forman el producto; la combinación de técnica, sonido, realismo, gráficos, jugabilidad y la labor de un equipo de programación y desarrollo que durante casi tres años se ha dedicado por entero al proyecto buscando transmitir las mayores cotas de realismo posibles.*

MM.: Si bien en nuestro país no existe una censura real que afecte a este tipo de títulos, más allá de la generada por la opinión pública, en otros países sí se puede llegar a prohibir la distribución de un producto polémico. ¿Pensáis que «Soldier of Fortune» sentirá el peso de la censura sobre sus hombros?
O.M.: *No, parte de origen con una restricción de edad limitando su uso a un tipo de público adulto, amén de contar con un sistema de programación que permite reducir el realismo del juego, evitando escenas difíciles.*
Sí me gustaría recordar en este punto que «Soldier of Fortune» es un juego adulto, programado por adultos y dirigido a un tipo de público adulto.

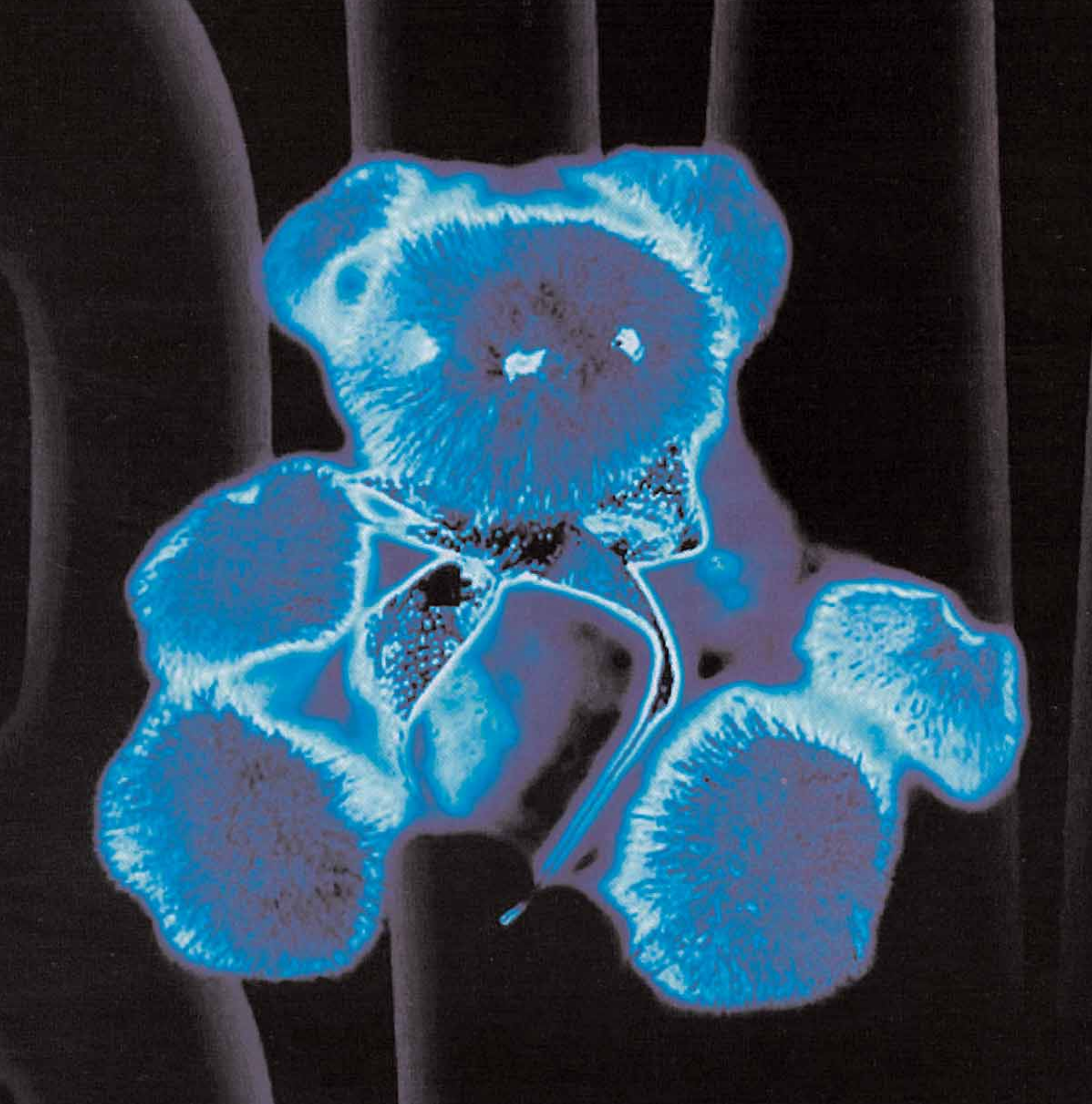
MM.: ¿Qué dificultades habéis encontrado a la hora de publicitar el producto de cara al público juvenil, dada la crudeza de la acción que propone? ¿Se especifica claramente en la publicidad que es un juego violento? ¿O solamente se deja entrever para que lo decida el usuario por sí mismo?
O.M.: *La publicidad de «Soldier of Fortune» incluye información acerca del límite de edad recomendable para disfrutar del producto.*

MM.: ¿Va a incluirse en la caja una advertencia sobre el contenido explícito del juego, advirtiendo así a la gente del conetenido violento del juego?
O.M.: *Sí, de forma clara y explícita. Nuestro objetivo es ofrecer un producto realista a un tipo de público adulto que demanda realismo.*

MM.: ¿Estáis preparados ya para las acometidas que sufrirá el juego, y vosotros como responsables de su distribución en España, por parte de la gente contraria a este tipo de diversión?
O.M.: *Es muy difícil estar preparado para todo, aún así no queremos que el videojuego se asocie directamente con la violencia. El porcentaje de juegos considerados violentos no pasa del 6% ó el 7%.*

M.M.: ¿Qué le dirías a título personal a esa gente?
O.M.: *Sencillamente, que no adquieran «Soldier of Fortune» y que busquen productos de corte diferente, tales como «Tomb Raider», «F1 World Grand Prix» o «Toy Story 2».*

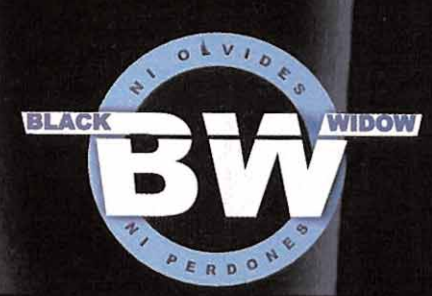
M.M.: Dinos en unas pocas palabras qué esperas de «Soldier of Fortune».
O.M.: *Espero que todo aquel que piense en «Soldier of Fortune» descubra en el mismo el gran juego que todos consideramos que es.*



YA ES HORA DE CAMBIAR DE JUGUETES

VEN A BLACK WIDOW





BLACK WIDOW JUEGOS EN RED E INTERNET
C/ CARRANZA 6 28015 METRO BILBAO
PZA. OLAVIDE 12 28015 METRO QUEVEDO
MADRID TLF. 914490036

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

Seven Years War

El honor de los samuráis

- Compañía: **DIGITAL DREAMS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 100 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 25 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, módem)





Ambientado en el oriente medieval, «Seven Years War» nos sitúa en un periodo basado en la historia verdadera. En el mismo hemos de comandar tropas para en un complicado campo de batalla lleno de conspiraciones y alianzas ocultas.

El juego se desarrolla ofreciendo una perspectiva isométrica y un interfaz donde ha sido muy bien resuelta la asignación de órdenes y el movimiento de unidades.

El aspecto gráfico es modesto y poco detallado, pero ofrece una notable variedad de escenarios con distintas condiciones tácticas. La estrategia de combate no es el único factor a tener en cuenta, también es necesario gestionar ciertos recursos para poder mantener el potencial ofensivo de las tropas. «Seven Years War» es un juego con pocas pretensiones pero que resulta interesante par iniciarse en el género y no requiere un equipo actual.

A.L.M.

68

Virtua Striker 2

No tan virtual

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Se recomiendda tarjeta de memoria • Acepta Vibrator Pack • Uno o dos jugadores



Con toda probabilidad, «Virtua Striker 2» es el juego de fútbol que aporta más innovaciones y tiene una técnica más depurada dentro del panorama consolero. Lo de no tan virtual es por que a pesar de que el juego tiene un marcado carácter arcade, se representa con sorprendente fidelidad el realismo en velocidad de juego y en lo impredecible del fútbol. Los gráficos, dejando a un lado las virtudes de la plataforma, son auténticamente de lujo. En la pantalla podemos ver un buen número de jugadores altamente detallados, tanto en texturas como en polígonos, que se mueven a velocidad de vértigo y bien animados. Los marcajes, la situación de cada jugador en el campo y sus reacciones nos recuerdan a las



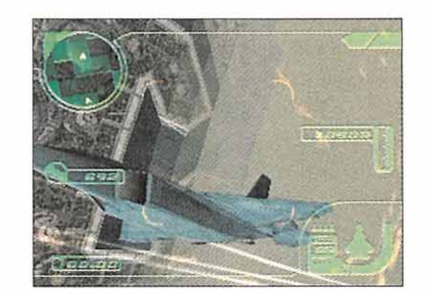


Ace combat 3 Electrosphere

Los cazas del siglo XXI

- Compañía: **NAMCO**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Analog Stick • Un solo jugador





«Ace Combat 3» es la última entrega de una popular serie de títulos de PlayStation que nos pone a los mandos de los cazabombarderos más sofisticados del momento contra una organización ficticia que dispone de una vasta fuerza de combate. La combinación de una gran realización técnica proporciona unos gráficos 3D un control del caza muy bueno. Los objetivos son variados y se nos permite adoptar una perspectiva en primera o tercera persona al más puro estilo arcade. A pesar de su marcado carácter arcade, guarda una componente de realismo bastante ajustada dentro de lo posible.

En «Ace Combat 3» el incentivo de ir completando misiones y escenarios proporciona nuevos aparatos y armamento de diverso pero la dificultad se va rápidamente incrementando en misiones de cada vez más duración y objetivos más escurridizos. No permite tantas opciones de juego como «Eagle One», pero en pocas palabras es de los mejores arcades de aviones en el panorama.

A.L.M.

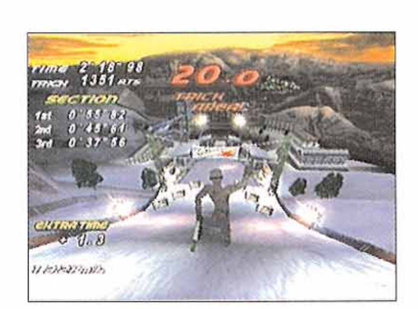
72

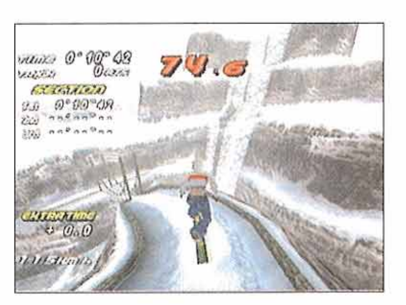
Snow Surfers

Vuelo sobre una tabla de snow

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Vibrator Pack • Uno o dos jugadores





No podía tardar mucho en la aparición para Dreamcast de un programa de Snowboarding, aunque Sega se ha preocupado de que este debut fuese por la puerta grande.

«Snow Surfers» nos ofrece una calidad y complejidad en el entorno gráfico magnífica, sobre todo en lo que afecta a escenarios ya que nos dan una sensación de velocidad impactante. Cualquiera de los siete personajes que podemos elegir más algún otro que iremos descubriendo está ricamente animado e incluso algunos con un repertorio de movimientos personalizado.

Algo que no es demasiado común es que las piruetas con la tabla son puntuadas con un criterio convincente. Con algo de paciencia las amplias posibilidades de control de la tabla irán siendo descubiertas aunque puede que en este sentido la dificultad sea algo elevada. No te sorprendas si después de jugar sientes el frío en la cara, la nieve así de realista tiene esos efectos.

A.L.M.

84



imágenes de TV casi más que a un juego de fútbol, pero aún así el realismo del programa nada tiene que ver con la simulación. Con tan sólo el uso de tres botones, «Virtua Striker 2» es muy sencillo de entender. El interfaz permite no sólo adoptar un buen ángulo de cámaras sino que la gestión es dinámica y nos deja adoptar cualquier perspectiva del terreno de juego. Pero algo curioso es que se trata de un título que está en dura competencia con otro juego de Sega y también para Dreamcast, «Worldwide Soccer 2000». Parece que quieran copar todo el mercado ellos solos...



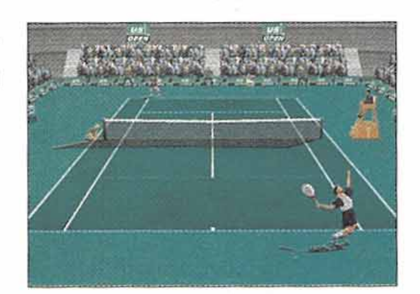
S.T.M. **83**

Tie Break 2

Sin innovación

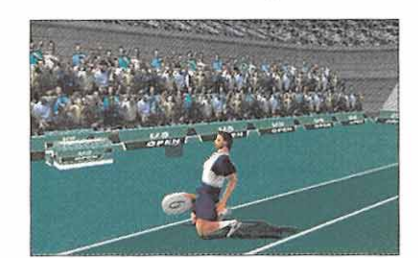
- Compañía: **HAMMER**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 100 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 5 MB • **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda) • **Multijugador:** No





En esta segunda parte apreciamos una cierta evolución a nivel técnico que mejora el aspecto gráfico y las posibilidades de juego. Se sitúa en un grado de calidad aceptable, pero no supera a otros títulos de tenis ya en el panorama. El jugador tiene suficientes funciones de control para alcanzar un realismo en la representación del tenis que resulte realista y divertida, pero las animaciones de los personajes no están del todo lo suavizadas. Puede personalizarse en algunos rasgos el aspecto físico del personaje, y en el programa se incluyen 8 torneos de la ATP. Pero lo más acertado del programa es la posibilidad de adoptar varios ángulos de cámara dentro del partido. Como juego está muy superado en muchos factores por otros títulos, pero a pesar de no tener nada innovador está bastante equilibrado.



S.T.M. **63**

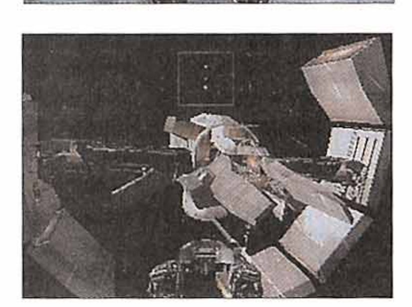
Star Ixion

Batallas estelares a golpe de hiperespacio

- Compañía: **NAMCO**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta memoria • Acepta Dual Shock • Un solo jugador





En «Star Ixion» descubriremos algunas las naves más conocidas por todos nosotros en otro juego de Namco, «Starblade».
Referencias aparte, «Star Ixion» es un arcade de naves al más puro estilo de recreativa contando con un diseño y escenarios bastante atractivos en ambos casos. Los sistemas estelares vienen representados por un mapa en el que es posible viajar a través del hiperespacio para llegar al punto de la misión. En combate el juego resulta divertido gracias a la facilidad en el control dándonos perspectivas en primera y tercera persona. Disponemos también una notable variedad de armas y naves que iremos obteniendo como aliciente a nuestras victorias. En la base espacial además podemos interactuar con nuestro personaje y con otros que nos prestarán ayuda e información. Un buen arcade espacial sencillo y veloz.

M.A.X. **70**

Demolition Racer

Carrocerías desafortunadas

- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 70 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda) • **Multijugador:** No





Con un toque algo retro en el estilo de los coches y un diseño de circuitos totalmente delirante «Demolition Racer» nos permite emprender competiciones en las que todo está permitido, como en «Destruction Derby». Los coches tendrán que soportar las inclemencias del tiempo y las poco sutiles impertinencias de los demás competidores que intentarán hacer de nuestra carrocería un amasijo de hierros. El programa posee un desarrollo técnico que sin ser excepcional resuelve éxito el comportamiento físico de los vehículos, ofrece una llamativa complejidad de circuitos y efectos atmosféricos. En la interfaz se nos muestra la posición en carrera, la velocidad del coche y un indicador que representa la integridad de éste puesto que es quizá el dato que más hemos de vigilar. Los oponentes se comportan con una inteligencia a veces sorprendente y la acción arcade está más que conseguida.



A.L.M. **79**

Punto de Mira

Compañía: **MAXIS/E.A.**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA**



Maxis vuelve con un nuevo título de la serie Sim, tocando esta vez un aspecto mucho más personal de la vida cotidiana. Ya no será una ciudad, con sus problemas políticos y sociales como en «Sim City», ni un helicóptero como lo fue en «Sim Copter». Ni siquiera llegará a ser un rascacielos como ocurría en «Sim Tower» y tampoco nos iremos a las afueras y controlaremos una granja como en «Sim Farm». Ahora vamos a controlar la vida de una familia, sintiendo los celos, el amor, las alegrías y las penas...



CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 276 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	83
ADICCIÓN:	87

Las horas de juego y diversión que ofrece «Los Sims» pueden contarse por cientos. Se echa en falta un modo multijugador. La programación interna permite miles de cálculos de probabilidad.

puntuación total 85



Los Sims

La casita de muñecas

Con total seguridad, más de uno ha mirado de soslayo, pero con sensación de fastidio a esa vecina del quinto que siempre se encuentra cuchicheando sobre todo el vecindario, sobre los chismorreos acerca del carnicero, de la tendera de la esquina y de la vecinita del segundo que parece tener un nuevo novio cada día. ¿Y por qué actuamos de esa manera, cuando Maxis nos da la oportunidad de hacerlo con «Los Sims»?

Este nuevo título de la factoría Maxis nos da la oportunidad de controlar los pormenores de una típica familia norteamericana. Cómo se relaciona con sus vecinos, su situación particular, los momentos tristes y alegres, los enfados e incluso las relaciones íntimas, además del trabajo y otras situaciones.



El teléfono nos servirá para acceder a servicios, desde los bomberos o la policía, hasta una pizza o un servicio de limpieza, y también para llamar a nuestras amistades y quedar con ellas.

La inteligencia artificial de que hacen gala todos y cada uno de los Sims es sorprendente, pues veremos cómo van aprendiendo por si mismos guiados por el jugador



Ésta es el barrio, donde podremos construir casas nuevas, habitar las ya construidas...



Podremos elegir el carácter y la forma de afrontar las diferentes situaciones de los Sims.

INFINITAS POSIBILIDADES

Maxis se ha caracterizado siempre, más por el cuidado de la estética visual del producto, por su complejidad interna en cuanto a cálculos de probabilidades, posibilidades y del


Demostrar afecto hacia la pareja será un acto que deberá convertirse en cotidiano.


El juego nos permite diferentes niveles de zoom para tener distintos puntos de vista.




Las relaciones con otros Sims son algo que no hay que descuidar, pues sino te lo echarán en cara.

Cada miembro de una familia de Sims tendrá unas obligaciones, como ir al cole, trabajar, etc.

Los Sims actuarán por iniciativa propia, por lo que podremos ver cómo se desarrollan sin necesidad de tocar ni un botón

elevado número de situaciones aleatorias que se pueden suceder según actuemos.

Así, nos vamos a encontrar con un auténtico simulador de inteligencia artificial. Algo que pocas veces las compañías programadoras se han atrevido a llevar a cabo de forma abierta, dada la dificultad que conlleva y las escasas posibilidades de éxito que se tienen de hacerlo realmente bien. Ya pudimos ver hace tiempo «Creatures» y «Creatures 2» –recientemente– los primeros en introducirse de lleno en la inteligencia artificial.

«Los Sims» añaden mucho más a lo hasta ahora comtemplado, pudiendo ver cómo actúa, cómo nuestros personajes evolucionan según aquello que les vamos inculcando. Si hacemos que dos miembros de la familia se enfaden entre sí y tengan una dura discusión, veremos cómo ésta estará presente durante mucho tiempo o para siempre si es que ha sido determinante en su vida.

También deberemos tratar de sobreponerlos a situaciones externas, como la pérdida del trabajo, un atraco en plena calle o, en el caso de los padres, que los hijos encuentren novio o novia.

Por supuesto, al ser un juego en el que el libre albedrío es una de las características principales, podemos optar por la opción de no tocar ningún mando y ver cómo se suceden las cosas y en cada partida será diferente el resultado, pero lo más seguro es que la situación se nos escape de las manos.

El interfaz de usuario es muy completo y a la vez de muy fácil manejo. Sólo será necesario seguir con atención las instrucciones que nos dé el tutorial que viene con el juego. A través de unos simples toques de ratón podremos acceder a opciones como la personalidad del Sim elegido, sus necesidades y estado de ánimo o el menú de compras, donde adquiriremos todo el mobiliario que necesita la casa e incluso conseguiremos que los Sims interactúen con los diferentes objetos e, incluso, con otros Sim. Alrededor del objeto o Sim en cuestión surgirán una serie de acciones que dependerán, en el primero de los casos, de las posibilidades que tenga el objeto, y en el segundo, del grado de afectividad que exista entre ambos Sims.

PARA ECHARLE HORAS

Ni duda cabe que las posibilidades de este título son enormes, en lo que a jugabilidad y horas de diversión se refiere, pues podremos llevar a cabo mil y una acciones diferentes en la vida de una o varias personas que estará, literalmente en nuestras manos, y con las que conviviremos como un integrante más, llegando a cogerles cariño y viéndonos afectados por aquello que les ocurra, tanto si interactuamos de manera continua, como si somos meros convidados de piedra.

Maxis ha conseguido meternos esa vena de cotillas y chismosos, dándonos la posibilidad de "levantar" el techo de las casas y ver qué ocurre dentro e, incluso, de tomar cartas en el asunto según nos interese. Veremos desde el nacimiento de criaturas, hasta bodas, pasando por crisis económicas y hasta defunciones. «Los Sims» está dirigido sobre todo hacia aquellos jugadores pacientes y que gusten de echarle horas a un programa, pues si hay uno que se las merece, es el nuevo título de Maxis.

C.F.M.

La censura obligada



Por supuesto, un juego de carácter divulgativo y educativo como «Los Sims» no podría dejarse llevar hacia el morbo fácil, por lo que situaciones como la higiene personal o las relaciones amorosas, serán cubiertas por el tupido velo del censor, en forma de cortina difusa que solamente dejará entrever aquello que está ocurriendo, lo cual será más que suficiente si lo único que nos importa –o debería importar– es el resultado de dichas acciones, no las acciones en sí mismas.

El web de Los Sims



Dada la gran aceptación que el nuevo programa de Maxis está teniendo en todo el mundo, la compañía ha puesto en Internet una página dedicada a los Sims.

Entre todo lo que podemos encontrar en el web de «Los Sims» (www.TheSims.com), además de estar en doce diomas, podremos registrarnos, ir de compras a Electronic Arts, saber algo más de los Sims, noticias, pero lo que más puede llamar la atención son unos apartados en los que podremos conseguir "cosas chulas" de los sims o "crear cosas chulas", y donde en el primero encontraremos cosas interesantes que descargarnos, y en el segundo podremos aprender a realizar ciertos truquillos en nuestro deambular por la vida diaria de los Sims.

En cuanto al sitio Acontecimiento del Simes, decir que es el lugar donde todos los aficionados al programa de Maxis podrán encontrar temas bastante curiosas, actualizadas todos los jueves, como descargarse cosas de Los Sims, la última webcam o un chat en vivo con los propios creadores de «Los Sims».

Vamos, que los chicos de Maxis no quieren que se acabe todo con el simple hecho de realizar el programa y los usuarios compren el mismo, si no que quieren darle mucha más importancia.

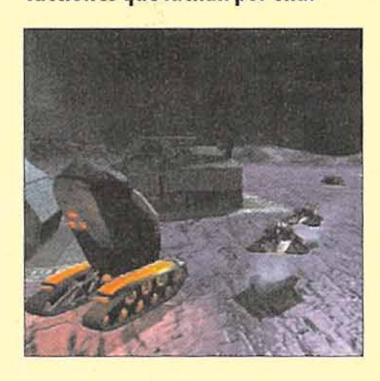




Punto de Mira

Compañía: **PANDEMIC/ ACTIVISION**
Disponible: **PC**
Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**

«Battlezone II» es un título donde se combinan a partes iguales elementos tan sugerentes como la estrategia y acción en un entorno 3D. En esta segunda entrega, de nuevo una historia alternativa a nuestro mundo nos introduce en un universo de colonias planetarias donde los avances en la tecnología y la pugna por el control total de la materia prima necesaria para poder desarrollarla enfrenta a dos facciones que luchan por ella.



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 180 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Compatible Direct3D) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, módem, Internet, red local)

TECNOLOGÍA:	79
ADICCIÓN:	88

El interfaz es uno de los mejor concebidos en juegos de estrategia y acción basados en entornos 3D. Los gráficos son correctos, pero no brillantes, y todas las unidades se pilotan de igual modo y sólo se diferencian en algunas armas. Los programadores han integrado acertadamente varios modos de juego de forma que el producto gana algunos enteros en esperanzas de longevidad.

puntuación total **87**



Battlezone II

Evolución

Abarcando la estrategia de combate y de gestión de recursos, la exploración y un elevado nivel de interacción con el entorno y las unidades, «Battlezone II» ofrece un gran abanico de posibilidades y también dos perfiles de juego distintos, piloto y comandante. Comenzando cada campaña con el asentamiento de una base, iremos creando una fuerza de combate utilizando el Biomental que podemos recolectar. Unidades de infantería, blindados y cazas estarán cada vez mejor equipados y serán más sofisticados permitiéndonos manejar una gran variedad de unidades.

Al tratarse de un campo de batalla extremadamente dinámico, cualquier tipo de misión, ofensiva, defensiva o de simple exploración, puede en cualquier momento plantear nuevos objetivos o cambiar radicalmente la situación del combate. Esto hace que sea muy importante para el jugador, sobre todo jugando en el modo Comandante –que es donde el programa se muestra en todo su esplendor–, una conciencia de grupo donde es necesario saber cómo y en qué momento utilizar cada unidad a nuestro favor. El objetivo final es alcanzar y destruir un tipo de unidad fundamental en la base, "el reciclador". Esta unidad se encarga en transformar las reservas de biometal en unidades o en cosas útiles, pero de igual modo la destrucción de nuestro propio reciclador significará el fracaso. Los antecedentes nos sitúan en un momento futuro, pero con vinculaciones a un pasado imaginario. Una serie de conspiraciones y traiciones motivadas por la existencia del biometal ha enfrentado a las potencias de la Tierra durante años, pero el metal con vida propia escapa finalmente al dominio humano y una nueva contienda, aún más amenazadora, tendrá que librarse en seis colonias de muy diferente ambientación. El abuso en el uso militar de esta fabulosa materia ha permitido un desarrollo técnico inimaginable, pero también un peligro añadido. El biometal ha tomado conciencia de sí mismo a raíz de un experimento llevado a cabo para pudiera ser combinado con tejido humano un cuerpo de soldados de élite que ahora han escapado al control de la humanidad. Las consecuencias de este desastre son impredecibles.

Tanto los Scion como los ISDF tienen sus bases en órbita y despliegan naves de desembarco.



A corta distancia se puede observar que los soldados de infantería están muy bien detallados.



El entorno gráfico es sencillo, aunque tiene una ambientación muy bien conseguida.

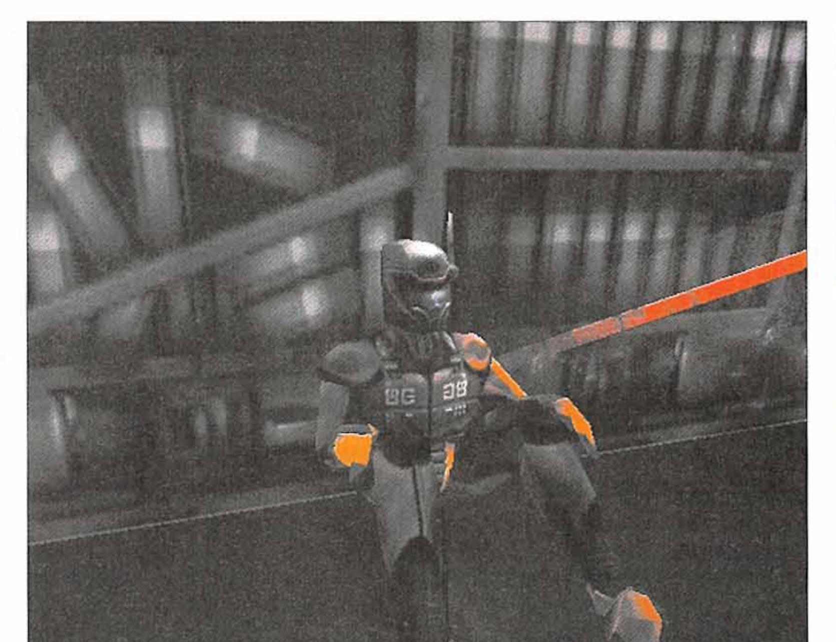
Desde el comienzo se aprecia como un juego sencillo de entender. Las primeras misiones, de hecho, están pensadas como tutorial

LIBERTAD DE ACCIÓN

Encontramos numerosos elementos realmente gratos en «Battlezone II», que revelan no sólo una evolución técnica con respecto a su predecesor, sino también que sus creadores han potenciado lo mejor en el aspecto de la jugabilidad y aportan más libertad de control tanto con las unidades como con el escenario. Para lograrlo se ha mejorado sustancialmente el interfaz, que además de resultar sencillo e intuitivo en el control del vehículo en el que nos encontremos, nos permite –de hecho, es necesario– actuar a pie y volver a la cabina cuando lo deseemos, utilizar un considerable arsenal y ordenar una completa lista de comandos a nuestras unidades.

En el entorno 3D encontramos terminales de comunicación dentro del edificio, escenarios naturales atractivos y poblados por extrañas formas de vida. Todas las unidades tienen una función específica: combate, recolección de biometal existente tanto en la superficie del planeta como en los restos de unidades destruidas o reparación, entre otras.

En combate se requiere bastante habilidad, e intuir la situación táctica y las intenciones del enemigo para poder neutralizar sus acciones





Al destruir una unidad enemiga aún podemos ser incordiados por su piloto.



Ya han aparecido actualizaciones para soporte de force feedback y podrán descargarse unidades para ambas faccciones



Existe un comando con el que el piloto puede saber cuál es su objetivo de misión actual.

El reciclador es la unidad más importante. Gracias a ella es posible fabricar vehículos.

eficazmente. Puede ser a veces conveniente utilizar unidades de tropa como carne de cañón siempre que logremos proteger a una unidad determinada cuya importancia en ese momento puede ser crucial para la subsistencia de la base. Sobre todo al actuar como comandante es posible que observemos un incremento en las habilidades de nuestras unidades y en las del enemigo a medida que pasa el tiempo. Las unidades aprenden y ganan experiencia cuando logran llevar a cabo con éxito el cometido que se les ordena.

SIN RECARGAS EXCESIVAS

La posibilidad que nos da de poder jugar bien como comandante, o bien como piloto, resuelve distintas preferencias entre los perfiles más comunes de los jugadores. Mientras que como comandante el juego es más complejo y es necesario atender a la gestión de recursos y al manejo de las unidades, como piloto debemos enfrentarnos a situaciones impredecibles mientras llevamos a cabo el objetivo que se nos ha designado.

Los escenarios van desde el desierto a zonas heladas pasando parajes exóticos y están realizados con un nivel de detalle no excesivo, pero adecuado para el programa. Las texturas del terreno y de las unidades son sencillas, pero proporcionan una adecuada sensación, aunque encontramos algo escaso de polígonos la estructura del escenario, en general, y de las unidades. Además, se contemplan una cierta variedad de situaciones atmosféricas y siempre está presente una actividad en el que hacer de las bases ocupadas. Pero no son los gráficos uno de los rasgos más afinados del programa, sino la antes citada libertad de interacción, y sobre todo la velocidad de acción. Gracias a un motor gráfico bastante potente, pero no recargado en exceso, es posible encontrarnos con un elevado número de unidades sin que la acción se vea ralentizada.

Uno de los calificativos que más adecuados resultan para este «Battlezone II» es que resulta un juego muy completo. Combinando un interfaz muy bien diseñado, la componente de acción y la de estrategia se entrelazan con gran armonía.

Únicamente podemos echar en falta algo más "realismo" en el pilotaje de cada una de las naves y un entorno gráfico más complejo para los tiempos que corren. Aparte, hubiera supuesto un acierto si fuera posible separar una campaña en escenarios que pudieran jugarse independientemente y quizás en forma de campaña dinámica y no preconfigurada. Quede esto como sugerencia para una posible tercera entrega. Por lo demás, «Battlezone II» representa una gran alternativa para un amplio margen de preferencias que reúne unas posibilidades variadas y un estilo de juego todo menos tedioso. Bien por los chicos de Activision y Pandemic.

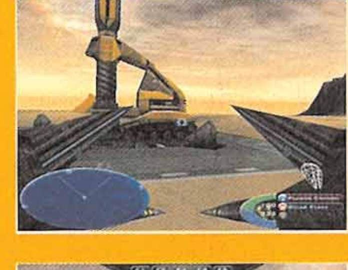
S.T.M.

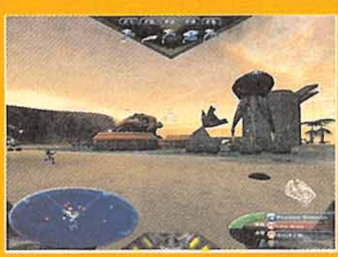
Cada uno a lo suyo



En el modo multijugador, «Battlezone II» nos ofrece varias opciones. Pueden crearse partidas en un clásico todos contra todos, tanto como piloto como comandante. Pero hay una opción que resulta aún más interesante y es la que nos permite adoptar un papel concreto dentro de una fuerza militar, pero que no se limita a una función bélica, sino que puede tratarse de una función logística gracias a la variedad de unidades que podemos pilotar. Es decir, es posible dedicarnos específicamente a defender, construir estructuras para el desarrollo de la base, especializarnos en asaltos o en patrullas, mientras otros jugadores atienden cualquier otra función. El interfaz ayuda a coordinar todas las unidades en un entorno multijugador sin que la comunicación sea un problema y además se evita que se den abusos o "trampas" que aseguran la integridad de la partida.

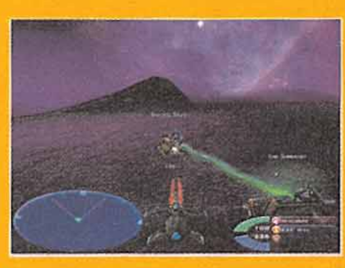
SCION vs ISDF





La ISDF en una corporación nacida de dos organizaciones, NSDF y CCA, que representaban a los bloques de las dos grandes potencias Occidente y Este respectivamente, que perdieron su razón de ser con la finalización de las Bioguerras y la aparición de los Furias. La ISDF representa, por tanto, la alianza formada para erradicar la amenaza de los Scion.

Por lo poco que se conoce de los Scion, su forma de combatir es muy, muy escurridiza. Buscan siempre el elemento sorpresa y aprovechan la superior velocidad de sus unidades para demostrarlo. Su forma de asalto favorita es algo así como pegar y salir corriendo. Si es necesario después, suelen rematar la faena con su artillería, por si acaso. Como oponentes están más organizados que el ISDF, pero las unidades sencillas por separado son más vulnerables a los ataques enemigos.





Battlezone II Dominio en terreno hostil

Comenzamos en la estación espacial en órbita alrededor de Plutón. Tenemos cierta información que fue transferida desde la sonda Voyager 2 antes de que fuera destruida acerca del planeta, también de las unidades con las que nuestra fuerza cuenta para la primera misión. En nuestro buzón encontramos un mensaje del jefe del ISDF y otro de presentación de la comandante a cuyas órdenes trabajaremos en un primer instante. La primera misión será de exploración y deberemos encorntrar y rescatar las unidades y soldados que podamos encontrar entre los restos de la base destruida.



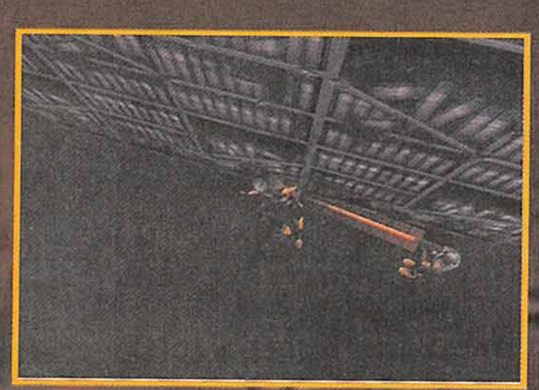
En la bodega de la nave de desembarco se iniciará la primera de las misiones en la superficie de Plutón.



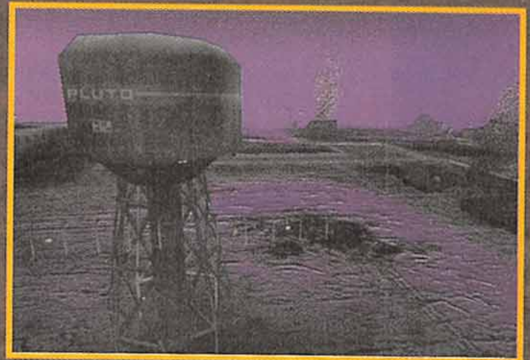
La comandante exigirá que obedezcamos sus órdenes al instante. Cualquier retraso hará que adopte un tono menos amistoso.



La nave de desembarco guarda en sus bodegas las unidades con las que iniciaremos la exploración de la superficie del planeta.



En la primera misión de «Battlezone II» encontraremos un único soldado superviviente que nos pondrá al día de lo acontecido.



La perspectiva de la base de Plutón es realmente desoladora, pero todavía podrás encontrar unidades y estructuras abandonadas en funcionamiento.

A LAS ÓRDENES DEL COMANDANTE

Las tres primeras misiones de campaña de «Battlezone II» se llevarán a cabo en Plutón. Con no demasiados recursos tendremos que hacer frente a muy probables amenazas y asentar en la base una zona de seguridad para poder emplazar un reciclador. Las primeras misiones son a modo de tutorial y sus funciones se limitarán casi exclusivamente a cumplir las órdenes de la comandante pilotando un explorador. Para que para que podáis ir progresando paso a paso aquí os detallamos las tres primeras. Después ya os encontraréis familiarizados con el interfaz de control de unidades y el pilotaje en «Battlezone II».

MISIÓN 1

Una vez a los mandos de una de las unidades explorador, nos situamos en la bodega de la nave de abordaje, en instantes se abrirá la compuerta indicándonos que hemos tomado tierra y que podemos proceder a la misión. En ese momento nuestra comandante nos indica que nos mantengamos siempre en formación y sale disparada para reunirse con otro grupo de tres unidades aliadas que de igual modo han llegado a la superficie de Plutón. De momento, nuestro cometido es el de seguir a la comandante. Al poco tiempo de haberse separado ambos grupos, tenemos un contacto en el radar de una unidad enemiga, se trata de un extraño artefacto que al ser rodeado por el grupo comienza a disparar. Será nuestro primer objetivo. Después la comandante visualiza la base destruida e iniciamos una patrulla alrededor de ésta buscando la Estación de Comunicaciones. Con "I" inspeccionamos cada edificio hasta que damos con el que buscamos. Podemos localizarlo fácilmente porque está coronado por una antena parabólica. La comandante nos ordena que saltemos de nuestro explorador "H" y penetremos en el edificio donde encontramos un operador de la base que ha sobrevivido al ataque y nos pone en antecedentes sobre lo que ha ocurrido.

Una vez hecho esto, regresamos a la nave y seguimos con la comandante. Pronto recibiremos una señal de solicitud de auxilio y acudes rápidamente neutralizando a varias unidades enemigas que acosaban a un explorador de tu grupo. Utilizamos "T" para adquirir el objetivo adecuado. Poco después el líder Rojo también requerirá apoyo, parece que la zona está bastante calentita según la comandante. Después de resolver algunos contratiempos, tendremos que localizar la unidad de servicio que reparará los daños que hayamos podido sufrir. Escoltándola hasta la base encontraremos algunos enemigos más que atacarán por varios flancos. Hemos de ser veloces. Con la unidad de servicio a salvo podemos dar la misión por finalizada.

MISIÓN 2

Siguiendo a pie a la comandante, nos dirigimos a nuestras respectivas unidades desde los barracones de la base. Lo primero es seleccionar la unidad de servicio y designarla para que nos siga con "F1" y después "1". Esto hará posible reparaciones y



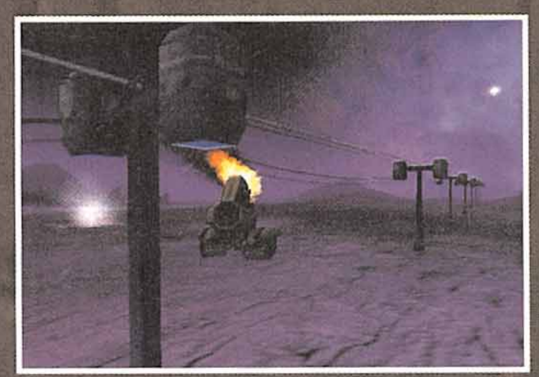
El robot de construcción carece de armamento, por lo que será necesario defenderlo del acoso de las unidades enemigas.



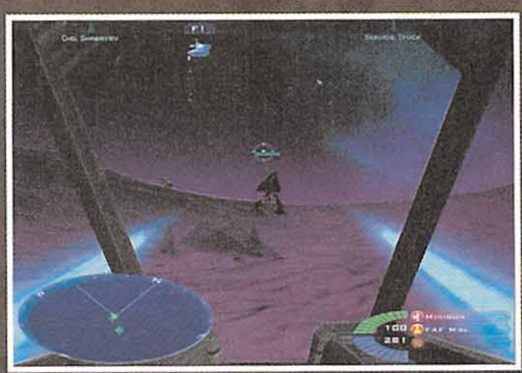
Una vez hemos subido a la nave y hacemos que nos asista el vehículo de servicios no tardaremos en establecer un primer contacto con los Scion.



Un extraño vehículo parece tener la capacidad de construir estructuras de explotación energética, sus escoltas no deben andar lejos.



Una vez la energía es restablecida la base antes abandonada por completo queda ahora parcialmente operativa.



De patrulla hay que tener una especial atención en los picos de color rojo del radar que indican la posición de los enemigos.



Al llegar a la situación correcta el robot pilotado por la comandante crea rápidamente un generador de energía.

reabastecimiento de energía en cualquier parte. Pocos segundos después de iniciar una patrulla, aparece un extraño vehículo que camina sobre dos gigantescas patas. Parece tratarse de una especie de unidad de construcción enemiga, pues empieza a surgir una estructura del suelo. Destruiremos esta estructura.
La comandante, por su parte, seguirá al extraño artefacto constructor, pero deberemos acudir en su ayuda cuando dos unidades enemigas le ataquen. Buen trabajo, ahora que la comandante está a salvo podemos llegar hasta el perímetro de la base donde se haya un robot de construcción del ISDF. Antes de hacer nada con éste, nos introduciremos en la base para despegar cualquier posible amenaza y después la comandante abandonará su vehículo para pasar a controlar el robot. Nuestra tarea será de escolta, evitando que cualquier unidad enemiga o soldado se acerque al robot. Si tenemos éxito, la comandante llegará a un lugar específico en la base en el que construir un generador de energía y restablecer el abastecimiento de la base.



Aquello acaba siendo una unidad enemiga quizá perdida o espiando. No dejes que escape de una pieza.



En el túnel subterráneo que atraviesa la base se ha detectado un intruso, al que debes dirigirte inmediatamente para que sea identificado.

MISIÓN 3

En la tercera misión un intruso es detectado por la comandante en uno de los túneles de la base. Rápidamente, nos introducimos en el túnel. Cuando tengamos contacto visual, pulsaremos "I" para identificar el objetivo. Se trata de una unidad alienígena que debemos destruir, puede que haya sido enviada como espía y revele nuestra posición. Acabaremos tanto con el vehículo como con el piloto.
Poco después, la comandante recibe una solicitud de apoyo de emergencia. El aliado está siendo acosado por varios enemigos, pero no puede transmitir su posición debido a averías en los sistemas de su vehículo. La comandante nos ordenará saltar del vehículo y dirigirnos al búnker de comunicaciones que se encuentra operativo en la base. Ya dentro de éste, podemos pulsar "espacio" para acceder al interfaz de comunicación del búnker. Desde estos puntos pueden destinarse vehículos y comunicarse con todas las unidades del sector. Al acudir en respuesta a la comunicación de ayuda, podremos finalizar la misión con éxito, pero cuidado: una amenaza mucho mayor de lo que hasta ahora hemos podido ver está rondando el sector…



La comandante ordenará, al escuchar una petición de ayuda, que acudas al búnker de comunicaciones para intentar averiguar la situación de la nave.



La unidad de servicio reparará en cuestión de segundos los daños que el vehículo explorador haya podido sufrir.

DIFERENTES ROLES

La rapidez de respuesta y la precisión es la mejor fórmula para el ataque en «Battlezone II». Sin embargo, existen diferencias muy marcadas dependiendo de la facción en la que participemos, si lo hacemos como piloto o como comandante.

PILOTO: Con mostrar objetivo de la misión, el piloto siempre tiene una referencia de lo que tiene que hacer en el campo de batalla. Pero para combatir es aconsejable tener algunas nociones de supervivencia. Contar con el apoyo de una unidad de servicio no es algo que se deba desestimar. Además a la hora de atacar intenta aprovechar el terreno. Siempre es mejor bajar de una ladera puesto que el tipo de vehículos en «Battlezone II» no apuntan demasiado bien hacia arriba. Si tratas de destruir una base enemiga procura eliminar por este orden, las amenazas más peligrosas, después las defensas, los vehículos de servicio y apoyo y finalmente el reciclador. El modo más efectivo de usar las armas es como en cualquier arcade de disparo. Rodear al enemigo sin dejar de apuntarle y girar alrededor. Los vehículos también tienen un arma de emergencia.

COMANDANTE: El objetivo del comandante es destruir el reciclador enemigo y conservar el propio, tarea a la que debe destinar todos sus esfuerzos. Familiarizarse el interfaz de comunicaciones de las unidades es fundamental. Puedes necesitar más o menos de estas para la defensa de la base. En situaciones de estabilidad tensa, dedica todas las que puedas a patrullas para explorar el sector. Recuerdas que eres tú quien establece los puntos de trayectoria de las patrullas. Siempre han de estar activas las unidades de recolección de biometal y las de construcción para no estancarte tecnológica y numéricamente.

A PIE: Situación comprometida: Si eres derribado y expulsado de tu unidad quedando a la intemperie, aún te queda algún que otro cartucho para sobrevivir, incluso cuando el sector esté plagado de enemigos. De hecho, es a veces muy necesario cambiar de unidad o penetrar en una estructura a pie. En primer lugar, dispones del comando "C" para utilizar el jetpack el impulso es suficiente para huir de la mayoría de las situaciones siempre que no te busque especialmente y hagas esfuerzo por alejarte.
También conservas en el rango de comandante el control sobre tus unidades, puedes solicitar a una de ellas que te recoja y el piloto abandonará por ti su vehículo. En último caso puedes responder al ataque, pero enfrentarte a una unidad enemiga a cierta distancia es poco menos que un suicidio si no dispones de un arma especial; sin duda éste es el momento de usarla. En el caso concreto de los tanques si te acercas lo suficiente y rotas alrededor de éste es posible que la torreta no pueda ser orientada hacia ti.

Punto de Mira

- Compañía: **SQUARE SOFT**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **JDR**



¿Qué les pasa a los señores de Square Soft? ¿Es que se duermen en los laureles? ¿Es que carecen de la habilidad para extrapolar el arte que tienen para programar un juego de consola, a la hora de hacerlo en PC? ¿Acaso piensan que el mercado de los ordenadores compatibles no tiene tanta relevancia?
La redacción de Micromanía está decepcionada con el resultado final de la conversión para PC de «Final Fantasy VIII». Veamos las razones de dicha conclusión.



CPU: Pentium 200 MHz • RAM: 32MB RAM • HD: XXX MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	45
ADICCIÓN:	60

No se aprovechan para nada las posibilidades de los PC actuales. La acción se para cada vez que el juego necesita acceder al disco duro o al CD-ROM. La resolución gráfica tiene que ser obligatoriamente 640x480.

puntuación total **40**

Final Fantasy VIII

Una gran decepción

El voto de confianza que le dimos a Square Soft cuando sacó la conversión para PC de «Final Fantasy VII» se ha caído por su propio peso, al ver el desastroso resultado final que puede apreciarse en la conversión, esta vez de la octava parte.

Solamente nuestras musas saben cuán ávidamente esperábamos este «Final Fantasy VIII» para PC, cuántas ganas teníamos de ver a Squall, Rinoa, Quistis, Edea y a los Guardianes de la Fuerza, desplegando todo su poder, esta vez, en conjunción con el poder de la aceleración 3D que le añadiría muchos enteros a la espectacularidad de la acción y... cuando nos encontramos por fin con esto... fiasco total.

Es palpable en cada una de las escenas el poco cuidado que se ha puesto en el producto, lo cual es digno de enfado por nuestra parte, pues no es que se puedan encontrar errores aislados, aunque tontos, que podrían haberse solventado con unas semanas más de testeo o un más exigente control de calidad, sino que todo el juego en sí no es más que un cúmulo de dejadeces que cualquier neófito en las lides del software lúdico habría sabido detectar pues, por mucho que nos duela decirlo, es que son de perogrullo.

Es sorprendente que versiones de un mismo juego para diferentes plataformas alcancen extremos tan opuestos



El director Kramer nos dará un bonito discurso antes de lanzarnos a nuestra primera misión.


La conversación entre personajes será primordial para adentrarnos en la aventura.

CUATRO PASOS PARA HUNDIR UN JUEGO

El aspecto gráfico no pasa de mediocre, y además es donde más se merece nuestra reprimenda el grupo programador de Square Soft, pues no sólo se han limitado a añadirle al entorno gráfico de PlayStation el Direct 3D para eliminar los píxeles y aprovechar las posibilidades de las tarjetas aceleradoras, sino que lo han hecho mal, pues no se han preocupado de eliminar los problemas de clipping, o no se han preocupado ni lo más mínimo en añadirle una mayor complejidad y detalle a los gráficos, tanto de personajes, como de escenario. Resulta lamentable ver como algo que tenía un aspecto realmente profesional en la versión de PlayStation, se ha visto reducido a un amasijo de polígonos amorfo y simplón, cuyas texturas dejan mucho que desear.


En esta pantalla no puede apreciarse del todo bien lo nefastamente mal que está realizado el mapa.

Tal vez, el momento álgido de toda esta cuestión puede apreciarse cuando accedemos al mapa general, primero porque la base del mismo se ha confeccionado a base de unos



El jardín de Balamb es donde seremos instruidos en el arte SeeD, los cazadores de brujas.





Seifer comenzará siendo un compañero de escuela para acabar conviertiendose en un fiero enemigo.



Rinoa entrará en la vida de Squall casi por accidente y al final se convertirá en su gran amor.

El argumento, los vídeos y la banda sonora es lo único reseñable de la versión de compatibles de «Final Fantasy VIII»



Los fallos gráficos pueden verse por doquier, lo cual no invita en absoluto a seguir jugando.

polígonos de enormes dimensiones que casi recuerda más bien a un tablero de ajedrez con colores diversos, que a un paraje montañoso o desértico.

Cabría reseñar aquí que las posibilidades de "setup" del programa son insuficientes, máxime en lo que a gráficos se refiere, pues no tendremos habilitada la opción de cambio de resolución, por lo que estaremos obligados a jugar en 640x480, aunque nos pese, y la única posibilidad de modificación, que casi se hace obligatoria, a no ser que no queramos leer las cajas de texto del juego, es la de poner las letras en 16 bit, en vez de en 8 bit, cosa que, a pesar de todo, no se nota mucho dentro del menú de los personajes, una vez estamos dentro de la aventura, pues las letras siguen pixelándose.

Los vídeos, eso sí, son geniales, espectaculares, sobrecogedores, pero claro... eso es tan fácil como coger las mismas secuencias usadas para la versión de consola e implementarlas en la de PC, sin tener que hacer más nada, así que, señores de Square Soft, no traten de apuntarse un tanto con esto.

La jugabilidad puede decirse que es idéntica a la de PlayStation, con la salvedad de que en los combates, cada vez que intentamos realizar la magia de un Guardián de la Fuerza, el juego accede al disco duro y al CD-ROM en el caso de no haber hecho una instalación completa, y se produce un parón de uno o dos segundos que, si bien no es exagerado, llega a molestar, más que nada porque estamos obligados a usar a los Guardianes de la Fuerza si queremos tener alguna posibilidad de vencer ante los enemigos de creciente dificultad, y porque si además de ser las secuencias siempre las mismas, encima tenemos que aguantar el parón que se produce, pues para qué seguir contando.

En cuanto al sonido, decir que aquí sí que se han aprovechado las posibilidades que dan las tarjetas actuales, haciendo que sea una delicia escuchar la fantástica banda sonora del juego.

NOTA BAJA

Por último, explicar el porqué de darle una nota tan baja a la adicción de «Final Fantasy VIII» cuando, de ser igual que la versión de PlayStation, debería ser, cuando menos, igual que la que ésta obtuvo, pero es que mientras se desarrolla la partida, ir viendo los errores del programa va mermando cada vez más las ganas de jugar, hasta que al final se termina en una total desgana.

Poco más nos resta por decir de algo que podría haber sido un auténtico bombazo y que se ha hundido en la miseria por culpa de una dejadez que no es digna de nadie que se precia de hacer juegos de venta al público, y mucho menos con el renombre de una serie consagrada como es «Final Fantasy».

C.F.M.

Esto ya lo he visto antes

Hace cosa de un año, más o menos, con «Final Fantasy VII» para PC, ocurrió algo parecido. Por aquel entonces, todos caímos en el error de darle un voto de confianza a la compañía programadora, ya que al fin y al cabo era su primera incursión en el mundo del ordenador. Ahora, ha vuelto a jugárnosla, y a base de bien. Parece que el redactor es el único ser vivo que tropieza dos veces con la misma pifia informática, pero seguro que no nos va a volver a pasar.







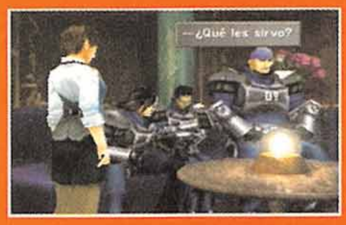
PlayStation, otro mundo





Si con la versión de PC se nos caen las lágrimas, con la de PlayStation, en su momento, se nos cayó la baba. Fue la revolución, la manera perfecta de ver un juego de rol de tintes nipones en una consola de su potencial, justo en un momento en el que todo el mundo decía que el producto de Sony no daba a más; que ya había tocado techo. Square Soft demostró justo lo contrario, dejándonos pegados a la televisión y al pad durante días. Forums, cientos de curiosidades, consejos y estrategias han aparecido en Internet en páginas web de «Final Fantasy VIII» que pueden contarse por miles. Como ya lo demostramos en el número 58 de Micromanía del pasado mes de Noviembre, «FF VIII» para PlayStation tenía bastantes argumentos, de los cuales la vesión de PC hace mero caso y destroza toda una saga. ¿Es que lo poseedores de ordenadores no tenemos derecho a disfrutar de esas aventuras? La puntuación total que le dimos a «FF VIII» en PlayStation fue un 94, un 87 en tecnología y un 92 en adicción. Hay vences que sobran las palabras.







Punto de Mira

Compañía: **NEW WORLD COMPUTING/3DO**

Disponible: **PC**

Género: **JDR**



Cuando hablamos de la serie «Might and Magic», el jugador con experiencia ya sabe que ante él se abren unos extensos territorios por explorar, cantidades ingentes de monstruos que derrotar, y numerosas búsquedas que llegar a cumplir. Y poco más: el grupo de aventureros está muy despistado sobre su objetivo último. Erathia cumplirá, sin duda, los requisitos primeramente citados.



CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 350 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	82

El mismo sistema de «Might and Magic VI» prácticamente sin variaciones. Aparentemente, hay un acceso secuencial al territorio, según se completen misiones. Absoluto desconocimiento sobre la trama argumental, salvo que estamos en Erathia.

puntuación total **80**



Might and Magic VII: For Blood and Honor

Pocas novedades en Erathia

Y respecto a nuestro papel, poco se sabe, aparte de tres indicios cuya relación se nos escapa, de momento. El primero son unas entradas del diario de Archibald que aparecen en el manual de instrucciones, según las cuales éste parece haberse hecho con el mando de los Nigromantes, y ha usurpado el trono de Glyphonheart. Os recuerdo que Archibald es el hermano corrupto de Roland y al que, eventualmente, se libera de su condición de estatua durante el transcurso de «Might and Magic VI». Por otro lado, Erathia es la tierra de la reina Catherine, esposa de Roland, y a la que ésta ha retornado durante el citado juego, posiblemente por los problemas de que se trata en la nueva entrega.

El segundo indicio es la aparición de bestias procedentes del mar, reportado por un grupo de goblins y otro de elfos que estaban combatiendo en ese momento, y del que se nos da cuenta en la secuencia de introducción al juego. Finalmente, nuestro grupo aparece es la isla Esmeralda, frívolamente participando en un concurso, la recompensa del cual es el castillo de Harmondale, ya en el continente. Así pues, una vez más, el comienzo de la historia no puede estar más repleto de incógnitas. ¿Hay relación entre Archibald y esos monstruos del fondo del mar? ¿Qué pintamos nosotros en este "fregao"? ¿Para qué queremos el castillo Harmondale?

Erathia es una tierra asolada por los combates interraciales de sus habitantes, caos del que alguien se puede beneficiar



Los arácnidos son habituales en los lugares a que nos lleva la aventura.



Al terminar por fin el concurso, tendremos un barco esperándonos en el muelle.



Esta biblioteca tiene más sorpresas de las que sus volúmenes invitan a imaginar.

EL DESARROLLO

No cabe duda de que estos misterios se irán despejando durante la aventura. Por ello, dejémoslos y veamos cómo se desarrolla ésta, lo que presenta pocas novedades respecto a su antecesor. Una vez más, tenemos una perspectiva de primera persona, en que nuestro grupo avanza indisoluble. El combate es en tiempo real, aunque se puede pasar a por turnos pulsando una tecla, lo que se puede usar a nuestro favor. Los hechizos se agrupan en hasta nueve escuelas –Fuego, Aire, Tierra, Agua, Espíritu, Cuerpo, Mente, Luz, Oscuridad– y podremos lanzar tantos como queramos mientras no se gasten nuestros puntos de magia. Dichos puntos se pueden recuperar, típicamente, descansando, aunque también hay fuentes al beber de cuyo agua los recobraremos.

Al comienzo de la aventura se han de generar los héroes protagonistas, lo que se hace en


Temibles bichos estos dragones, sobre todo si te pillan de espaldas, así que habrá que ir con cuidado siempre.


No hay que tener reparos en hacer visitas a los habitantes de Erathia.

Las habilidades son decisivas en las acciones de los héroes; en las mismas es clave la especialización


Este puesto defensivo es una verdadera trampa para el viajero incauto.


¿Quién sabe qué enigma ocultan estas inscripciones en la pared?


La isla Esmeralda, y Erathia entera, aguardan muy impacientes nuestra visita.

una pantalla tan compacta como simple. Podemos definir nombre, retrato y voz, así como repartir un determinado número de puntos entre los atributos del héroe. Dichos atributos son: poder, intelecto, resistencia, personalidad, puntería, velocidad y suerte. Como es sabido, en esta serie, dichos atributos no son un mero adorno y juegan un papel clave en las distintas acciones que realicemos. Finalmente, se pueden escoger las habilidades de inicio para cada personaje. Las habilidades también tienen un papel destacado en el juego.

INTERACCIÓN LIMITADA

Conforme se cumplen misiones y se derrotan enemigos, se adquiere la valiosa experiencia que, eventualmente, se puede traducir en un incremento de nivel del personaje, para lo que hay que entrenar. Como resultado, se aumentan los puntos de vida y magia, y se le dan cinco puntos para repartir entre las habilidades. Al ir aumentando la pericia en las distintas habilidades, se puede adquirir el rango de experto, maestro e incluso gran maestro, nuevo nivel inexistente en «Might and Magic VI». Una novedad a reseñar es que, así como en el anterior capítulo bastaba con que el personaje tuviera la habilidad de una magia para poder lanzar todos sus hechizos, no ocurre lo mismo ahora, y determinados hechizos sólo se pueden aprender una vez se alcanza el nivel de experto, maestro o gran maestro en la misma. La interacción con NPCs es muy limitada. Se puede escoger entre tres temas sobre los que preguntar a cada uno. Los mensajes suelen ser repetitivos, a menos que nos encarguen alguna misión. Existe asimismo la posibilidad de incorporar dos NPCs al grupo, que aportarán, a cambio de oro, algún tipo de hechizo o habilidad. Así, no combaten a nuestro lado ni nada de eso.

Como observación final sobre el desarrollo del juego, se incorpora la novedad de que los monstruos se enfrentan entre sí, con lo que hacen el camino algo más ligero. Por otro lado, es común llegar a un calabozo poblado por seres no hostiles, por lo que si nos precipitamos en el golpeo, nos encontraremos enfrentados a inmensas huestes que nos hubieran dejado en paz de otra forma.

EL RESULTADO

«Might and Magic VII» aporta muy poco en cuanto a sistema respecto a su predecesor. Aunque, en general, esto no es una crítica, ya que la mayor parte del juego no precisaba mucha mejora. Por desgracia, aspectos como el mapa siguen con la pobreza anterior, sin permitir anotaciones y sin quedar muy claro, con unas escalas absurdas. Además, tampoco se puede acceder al mapa de otras áreas aparte de aquella en que estás en cada momento.

Los gráficos, sean de monstruos, escenarios u objetos tampoco han experimentado variación, manteniendo los niveles de calidad razonable del anterior. Por supuesto, los géneros de monstruos y su aspecto sí ha cambiado: siguen atacándonos ratas y, por supuesto, goblins, pero con otro look. El sonido es adecuado, con una buena melodía de fondo, y voces bastante claras, aunque tampoco abundan. Por cierto, el juego está íntegramente traducido a español, tanto en textos como en voces, y, además, bien traducido. Esta es quizá la causa de la demora de la aparición del juego por estos lares, pero ha merecido la pena.

Así las cosas, «Might and Magic VII» lo único que nos ofrece, sin que esto sea poco, es una nueva historia plagada por las acostumbradas lagunas a rellenar. También cabe decir que se aprecian cambios sutiles en el desarrollo de la misma: así como en «Might and Magic VI» nuestro grupo tenía, teóricamente, acceso a todo el territorio de Enroth –otra cosa son los bichos de cada área–, en «Might and Magic VII» parece que se irán abriendo nuevas zonas de Erathia conforme completemos determinadas tareas. Por ejemplo, no se puede salir de la Isla Esmeralda en tanto no se venza en el concurso. Lo que no me atrevo a valorar es si esto es bueno o malo.

Por concluir, «Might and Magic VII» nos sitúa en Erathia, y ante nosotros se intuye una aventura de las magnas proporciones de sus predecesores. Prácticamente nada ha cambiado respecto al anterior capítulo en el sistema del juego, pero todo lo demás (argumento, escenarios, enemigos, tesoros) aguarda nuestra exploración. Apuesta segura para quien disfrutó de «Might and Magic VI».

Ferhergón

El diario de autoanotaciones

Como es habitual en los JDR que vienen apareciendo los últimos años, «Might and Magic VII» incorpora varias características destinadas a facilitar la vida al aventurero. Una de ellas es el automapa, si bien tiene los defectos ya indicados, que además son recurrentes respecto al anterior capítulo, con lo que el error se agrava. Además, se tiene un cuaderno en que se van anotando aquellas misiones que se nos encargan, del que se borran una vez cumplidas.

Pues bien, junto a esto, dispone también de un diario en el que se van anotando determinadas cosas que descubrimos y que, a juicio de los diseñadores, nos es interesante conocer. A dichas autoanotaciones dedicamos nuestra atención.

A fin de facilitar la búsqueda, se han divido en cinco secciones. En cada una de ellas, se autoanotan determinadas cosas.

- Pócimas: aquí se apuntan las distintas combinaciones a realizar para obtener una pócima concreta, así como los efectos de su ingestión.
- Fuentes: registro de todas aquellas fuentes y pozos en que se producen efectos sobre los héroes al beber de ellas. Se anota tanto la localización de la fuente (a grandes rasgos) como los resultados de beber.
- Obeliscos: se van apuntando los mensajes que se obtienen al leer cada obelisco. De nuevo hay, pues, enigma de obeliscos.
- El juez: se inscriben aquí las pistas que nos da el Juez en su residencia al este de Harmondale.
- Miscelánea: se recogen aquí todas aquellas notas que no corresponden en los otros apartados. Por ejemplo, los efectos que los líquidos de distintos colores tienen sobre los atributos del personaje que los degusta.
- Instructores: se anota la localización de aquellos de los que se nos habla. Paradójicamente, no se registran aquí aquellos con los que nos encontramos, por lo que si esto nos interesa habremos de apuntarlo en el tradicional papel. Por ejemplo, si entras en la casa del Maestro de Arco, no se registra; si te lo cuentan en otro sitio, sí.

Pues aquí tenéis descrita la herramienta. Sobre si los contenidos anotados son los más útiles o no, no entro ahora a discutir. Que cada uno le saque el mejor partido posible.



Might and Magic VII: For Blood and Honor

Prepárate para conocer Erathia

Erathia es un nuevo continente que puede resultar muy hostil a los extraños. Antes de ir a su visita, conviene tener un buen castillo en él ubicado, desde el que tratar de defenderse o crear las intrigas que puedan conducir al poder. Por suerte, Lord Markham celebra un concurso cuyo primer premio es, precisamente, su mansión en Harmondale y el territorio aledaño. Mejor oportunidad, imposible. La cita, es la Isla Esmeralda.



Los brillantes ojos en la oscuridad invitan a la huida hacia la seguridad de la posada.



La recién adquirida Mansión Harmondale parece tan en ruinas como el Partenón, y con peores habitantes.



¿Reflejos rojos? Estas cuevas pueden ocultar todo tipo de sorpresas… ¿agradables?

No todos los grupos de aventureros concluyen con éxito la sencilla misión de Lord Markham: hay un dragón encargado de complicárselo

Pero antes de ir allá, es recomendable formar un grupo bien compensado y con posibilidades de futuro. Al respecto, hay que tener en cuenta las compatibilidades entre la clase del personaje y el rango de maestría que puede obtener en cada habilidad, tal y como se describen en un recuadro cercano. A mi entender, hay cuatro habilidades genéricas de que debe disponer el grupo, y tan alto como sea posible: Reparar Objeto, Identificar Objeto, Mercader y Desarmar Trampa. Esto implica que se han de elegir clases para los personajes que permitan el máximo de nivel en cada una, y además, cada héroe debe especializarse en una de ellas.

Por otro lado, también es irrenunciable que dispongamos en el grupo de todas las magias, y, nuevamente, con posibilidad de alcanzar el mayor grado. Los hechiceros pueden llegar al tope en las magias de los elementos, y los clérigos, en las relacionadas con la persona. Otro punto a considerar es que todos los personajes puedan lanzar hechizos. En particular, conviene que al menos otro, aparte del clérigo, pueda curar heridas. Si hacéis caso de todos estos consejos, los grados de libertad se os reducirán mucho, pero creo que quedará un grupo con más garantía de futuro que un partido político antes de las elecciones.

EL CONCURSO DE LA ISLA ESMERALDA

Para llegar al continente, habremos de salir con éxito de esta prueba a la que nos somete Lord Markham, en la Isla Esmeralda. Sólo tras culminarla, nos proporcionará un castillo en el continente, y un barco que allí nos traslade. El problema es que la citada isla tiene, como incómodo huésped, un temible dragón que, de encontrarnos, acabará con las insignificantes vidas de nuestros héroes. De hecho, ya ha acabado con las vidas de otro grupo que afrontaba la misión, y de cuyos restos Lord Markham nos pide que encontremos algún indicio.

La prueba para el concurso consiste en encontrar seis objetos: una pócima roja, un sombrero, un laúd, un arco largo, una concha marina y una losa del Templo de la Luna. Los citados objetos se pueden encontrar, bien en la isla, bien en el interior de algunos de sus calabozos: el Templo de la Luna y la Madriguera del Dragón.

La pócima roja es el más fácil: basta encontrar una planta roja y un frasco, y hacer a partir de ambos la pócima. En todo caso, en la parte Noroeste de la isla hay un cobertizo; en su interior, cuatro cofres. Y en uno de ellos, hay varios frascos junto a algunas plantas, lo que nos facilitará sobremanera la consecución de este primer objeto. La concha marina se halla en otro de los cofres allí ubicados. El problema es que dicho cobertizo se encuentra custodiado por una multitud de Dragonflys a las que habrá que aniquilar para alcanzar el tesoro. No es que sean especialmente fuertes, al contrario, pero su número es grande, por lo que resultan dañinas. Los arcos pueden ser muy útiles en esta tesitura; para ello, recuerda que en casa del herrero se puede aprender la habilidad adecuada. Finalmente, aunque parte de la misión es encontrar un arco largo, conviene no entregarlo nada más dar con alguno, y mantenerlo en el grupo para su uso, hasta que todos tengan armas de proyectiles.

El sombrero y la losa del Templo de la Luna se encuentran, claro, en este templo. Para acceder a él hay que subir por una ladera a la que se llega desde el este del pueblo, y que empieza justo en la entrada a la Madriguera del Dragón. El templo está poblado por ratas, murciélagos y arañas, principalmente. Eventualmente, las cuevas dan paso a la arquitectura artificial. Allí habremos de confrontar algunos espadachines, antes de alcanzar nuestros objetos de deseo. Por cierto, la losa está en una cámara oculta de la biblioteca. En ésta podremos



A la luz del día, incluso el ominoso Templo de la Luna parece agradable, con esa cascada a la entrada.



No es muy útil un mapa automático en que no podemos hacer anotaciones, pero menos da una piedra.



Esta pantalla tan compacta permite escoger todas las habilidades, clases, nombres, rostros y hasta las voces de nuestros héroes.



Cada héroe puede llevar muchos objetos, e incluso ponerse algunos sobre su apuesto cuerpo.

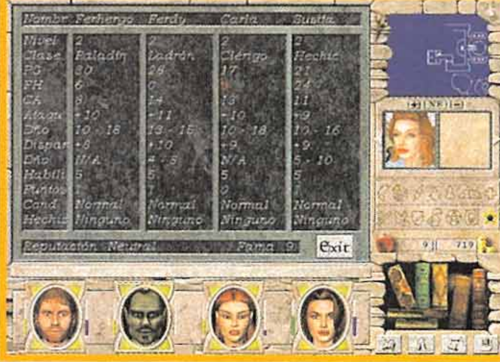
también hacernos con algunos hechizos de bajo nivel. Para ayudarnos en todas estas andanzas, conviene ayudarse de unos pilares que nos proporcionarán, respectivamente, el hechizo Día de los Dioses, y el de Protección contra el Fuego. Volvamos con el concurso: sólo nos queda el laúd. Este instrumento habremos de adquirirlo de un bardo que por el pueblo pulula, a cambio de la módica cantidad de 500 monedas. Por cierto, es una barda. Con esto, ya podremos entregar todos los objetos al juez que dirime el concurso, que está con Lord Markham en la mansión del Este del pueblo. Así, se nos otorgará el castillo Harmondale y se nos proporcionará un barco para llegar a Erathia.

CON ERATHIA POR DELANTE

Antes de llegar al continente, es recomendable cumplir alguna otra misión y hacerse con habilidades básicas y hechizos que se nos pueden proporcionar en la isla. Una visita rápida a la Madriguera del Dragón también puede ser jugosa, pero ni se os ocurra confrontaros con el coloso en directo: no durareis ni tres segundos.

En cierto momento, habrá que encaminarse al barco y arribar al fin al continente. Esto no ha hecho más que comenzar. Nuestra mansión ha sido tomada por goblins, de lo que nos informa nuestro mayordomo antes de salir por piernas a refugiarse en la posada local. Ante nosotros se abren las tierras de Erathia, vírgenes a los pies de cualquier aventurero...

Ratas, murciélagos, arañas y otras cosas pululan entre las ruinas del abandonado Templo de la Luna, aunque no serán las únicas que nos encontraremos en Erathia



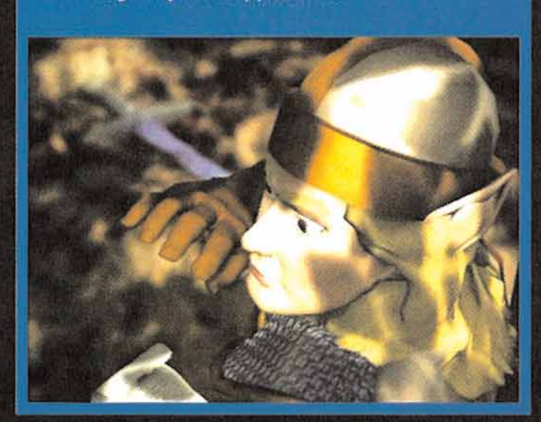
Esta pantalla permite comprobar, de un simple vistazo, cómo de bien o de mal van nuestros chicos.

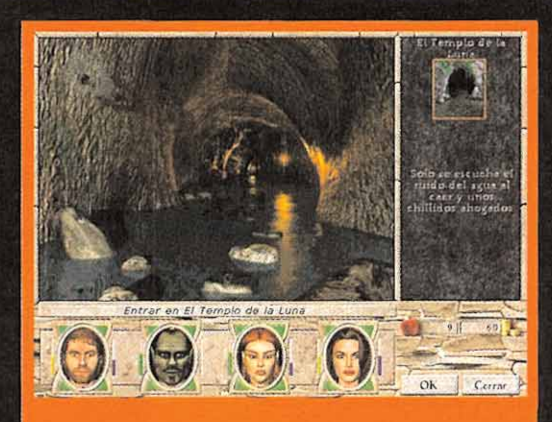


Demuestra tus habilidades

Las habilidades desempeñan un papel fundamental, ya que su conocimiento es lo que permite realizar acciones: desde lanzar un hechizo hasta empuñar una espada, pasando por la posibilidad de desarmar trampas. Dejando de lado las referidas a la magia y a las armas y armaduras –que básicamente permiten el uso de cada arma o de cada tipo de protección–, hagamos un rápido recorrido sobre aquellas otras habilidades que también tienen un papel, incluso más importante que las otras.

- Desarmar trampa: fundamental para abrir los cofres que encontraremos en nuestra exploración
- Identificar objeto: de la mayor parte de los objetos que encontremos, y más si son poderosos, no sabremos sus cualidades si no los identificamos con esta habilidad.
- Identificar monstruo: nos permite conocer las cualidades de cada bicho: a qué es más sensible y qué resiste mejor. Y, por supuesto, cuánto le queda para palmar.
- Mercader: con esta habilidad se obtienen mejores precios tanto al vender nuestros hallazgos, como al adquirir mercancías, hechizos o conocimientos.
- Reparar objeto: es, desafortunadamente, habitual que nuestros enseres se vean dañados en el fragor del combate y se vuelvan inservibles. Si alguien del grupo tiene esta habilidad, nos ahorraremos el enojo de tener que volver al taller, aparte del dinerito.
- Robar: forma barata de obtener pertenencias, pero poco recomendable si te pillan.
- Diplomacia: para mejor negociar con los NPCs y conseguir de ellos lo que queremos. Claro que en este juego hay pocos grados de libertad.
- Percepción: permite detectar la existencia de puertas ocultas, así como de trampas en los cofres. Lógicamente, disminuye los daños sufridos, ya que no nos pilla desprevenidos.
- Alquimia: la habilidad de mezclar pócimas. Con determinados componentes y reagentes, y su adecuada mezcla, se pueden conseguir líquidos muy poderosos.





Expertos y maestros

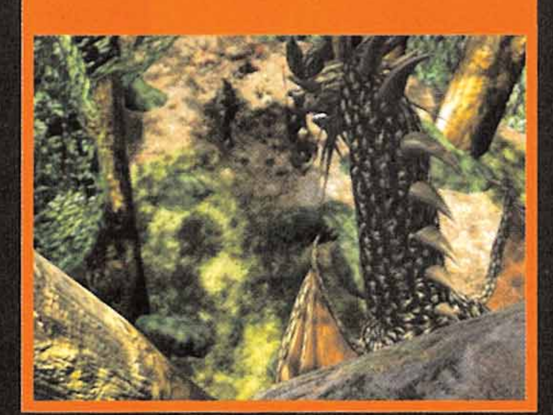
En cada habilidad, conforme se avanza en su conocimiento, se puede obtener hasta tres rangos: Experto, Maestro y Gran Maestro. Cada uno hará que la habilidad cobre un mayor potencial. Por ejemplo, para unos mismos puntos en Desarmar Trampa, un Experto tiene el doble de posibilidades de hacerlo; un Maestro, el triple, y un Gran Maestro, el quíntuple. En el caso de las habilidades de magia, la adquisición sucesiva de cada rango permite, por un lado, lanzar nuevos hechizos y, por otro, que cada hechizo aumente su potencia.

Para obtenerlos hay que cumplir una serie de condiciones, de dificultad creciente. Lo primero es, por supuesto, encontrar alguien que te pueda enseñar, un instructor. Él te dirá las condiciones para acceder al rango, aparte del coste en dinero. Además, suelen informar de dónde encontrar al instructor del siguiente rango. Por ejemplo, el instructor para Experto te dirá quién te puede enseñar para Maestro y dónde habita. Respecto a las condiciones, suelen combinar un mínimo de puntos de habilidad con la exigencia de un determinado título honorífico que se adquiere tras cumplir una determinada misión.

Así, para ser Experto basta con tener 4 puntos en la habilidad que se trate. Pero para ser Maestro, por ejemplo, en Fuego, además del mínimo de habilidad, hay que tener título de Mago.

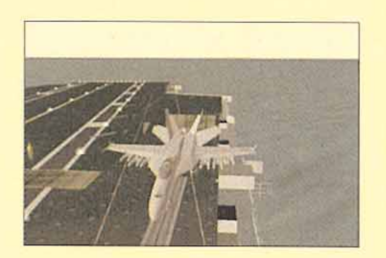
Pero aún hay más. Así como en partes anteriores bastaba que el personaje pudiera aprender la habilidad para adquirir cualquier rango en ella, ahora sólo determinadas clases pueden adquirir cada rango en cada habilidad. Esto hay que tenerlo muy en cuenta a la hora de especializar a los héroes en una habilidad, como pueda ser Reparar Objetos. Son habilidades que típicamente tendrá uno de los héroes y en la que se desea siempre alcanzar el más alto grado. Aparentemente, da igual que sea uno u otro. Sin embargo, si escoges un ladrón, y después de invertir en él sus puntos de habilidad, verás que no puede pasar del nivel básico. Lo que es para tirarse de los pelos.

El manual de instrucciones incorpora unos cuadros muy claros con estas compatibilidades entre habilidad y clase que es muy recomendable estudiar antes de especializar a nadie.



- Compañía: **DIGITAL INTEGRATION/TITUS**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**

El F/A-18 E SuperHornet es la última adquisición de la U.S. Navy, un avión que va mucho más allá de una simple actualización del F-18, pese a que tanto su aviónica como su tecnología son, prácticamente, de dominio público. Sin embargo, la tremenda difusión del F-18 no es sino un arma de doble filo, ya que es más difícil llegar a un alto grado de rigor, al ser un avión de capacidad multipropósito y que contempla tantas posibilidades operativas y, por tanto, de "juego" para la creación de un simulador.

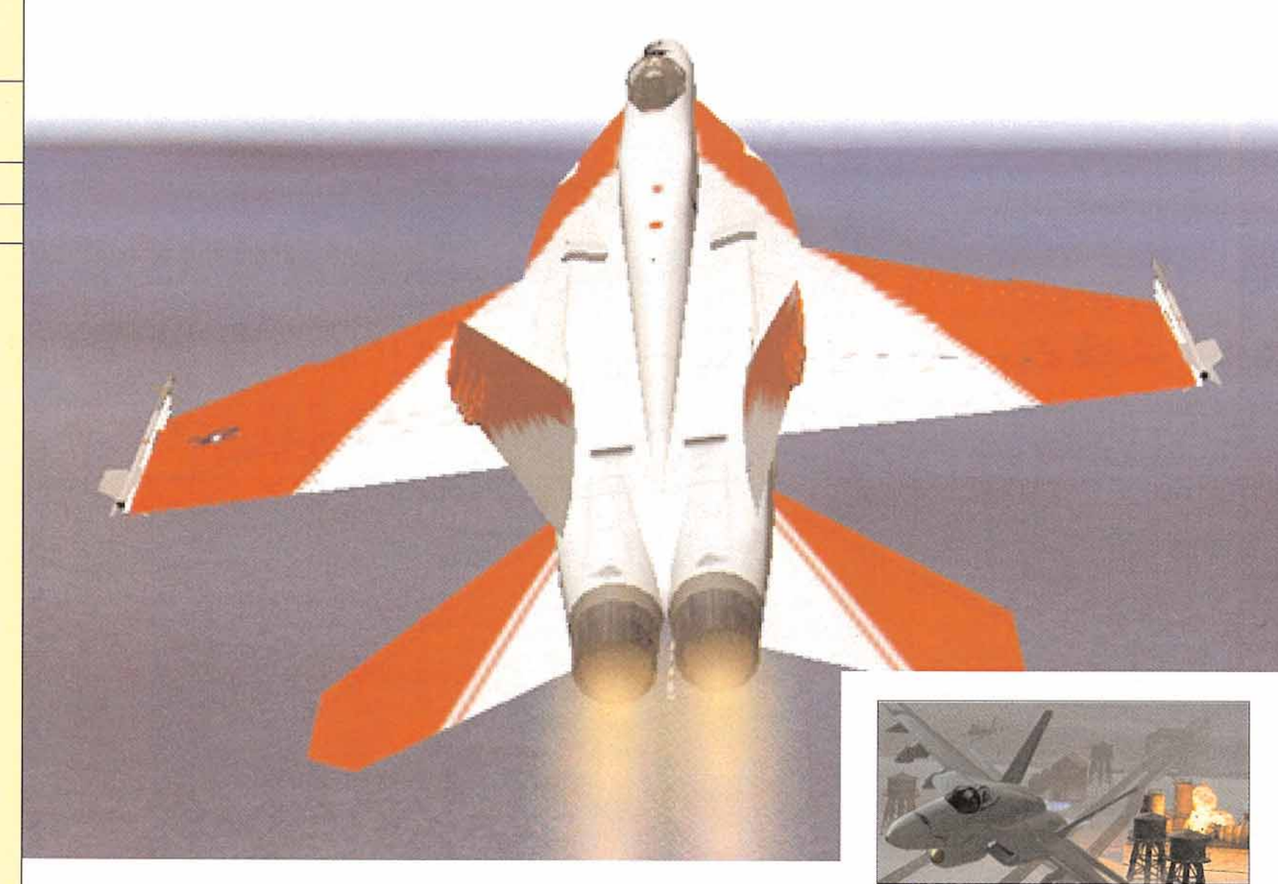


CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP, módem, serie)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	78

Las operaciones en portaaviones son fieles a la realidad, desde los preliminares al lanzamiento en catapulta hasta el apontaje. Los gráficos fallan en aspectos tan importantes como el terreno y la cabina virtual; además el programa está bastante limitado en opciones de juego. La aviónica y los sistemas de armas están muy bien reproducidos y están acertadamente combinados con el interfaz de vista al objetivo, HEAD-LOCK.

puntuación total **82**



F/A-18 E SuperHornet

El veneno del aguijón

A pesar de que Digital Integration es una joven compañía que hace su aparición en el campo de los simuladores con «F/A-18 E SuperHornet», es evidente que este sim tiene una apariencia a primera vista que denota cierta experiencia. El equipo de desarrollo ha sido el responsable de productos como «Longbow» o «Hind». Además, el juego viene bien presentado, con un manual de 236 páginas de información –útil–, profundizando en los sistemas de control y en las maniobras embarcadas, aéreas y terrestres, y dejando un poco de lado otra información interesante acerca de vehículos militares, que no resuelve nada en la práctica.

El programa está estructurado en misiones de entrenamiento de diferente temática en el uso de las armas o navegación y misiones de combate –eso sí– "enlatadas" en dos escenarios, el Mar de Barents y el Océano Indico. Lamentablemente, las opciones de juego no van mucho más allá. Ni un editor de misiones ni una campaña dinámica han sido incorporados, aunque probablemente estos elementos puedan aparecer en discos posteriores, pero por el momento las posibilidades se ven notablemente limitadas. Además, aunque el modo multiusuario contará con un Deathmatch, resulta insuficiente para un simulador donde hay otros planteamientos más adecuados, como el juego cooperativo.

Sin embargo, en la preparación de las misiones «SuperHornet» nos da bastante libertad, permitiéndonos designar puntos de trayectoria y tener acceso a gran cantidad de información de inteligencia estratégica acerca del escenario de batalla.

EN LA CATAPULTA

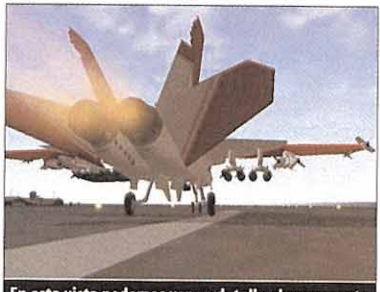
Al comenzar una misión nos encontramos en la cabina del F/A-18 donde hemos de activar la potencia auxiliar para que se enciendan todos los sistemas electrónicos hidráulicos y los motores (APU), algo que no suele verse en los simuladores de combate. El cockpit está detallado y representado con una escrupulosa fidelidad y con un alto grado de interacción. Los controles, interruptores y la pantalla táctil frontal son enteramente funcionales, de modo que podemos seleccionar todos los sistemas y simbologías de las pantallas multi-función y el HUD. La representación de la aviónica con los instrumentos tácticos y de vuelo es más que convincente. No hay nada de lo que podemos sospechar que sea ficticio con respecto al avión en la realidad.

Pero para la representación del cockpit se ha optado con gráficos 2D en lugar de 3D. Existe también una cabina virtual en la que a pesar de estar suficientemente legible y detallada sus gráficos decaen sobremanera perdiendo gran parte de la sensación de inmersión que debiera dar. Mucho mejor hubiera sido combinar un mayor grado de detalle e interacción en la cabina virtual y dejar de un lado los gráficos 2D, tal y como hace «Flanker 2.0», donde se logra una mayor sensación de "estar ahí".

Algo a lo que no le podemos poner pegas es a las operaciones en la superficie del portaaviones y a las de despegue en general. En caso de tratarse de una misión embarcada hay que estar a los gestos del operario para realizar el

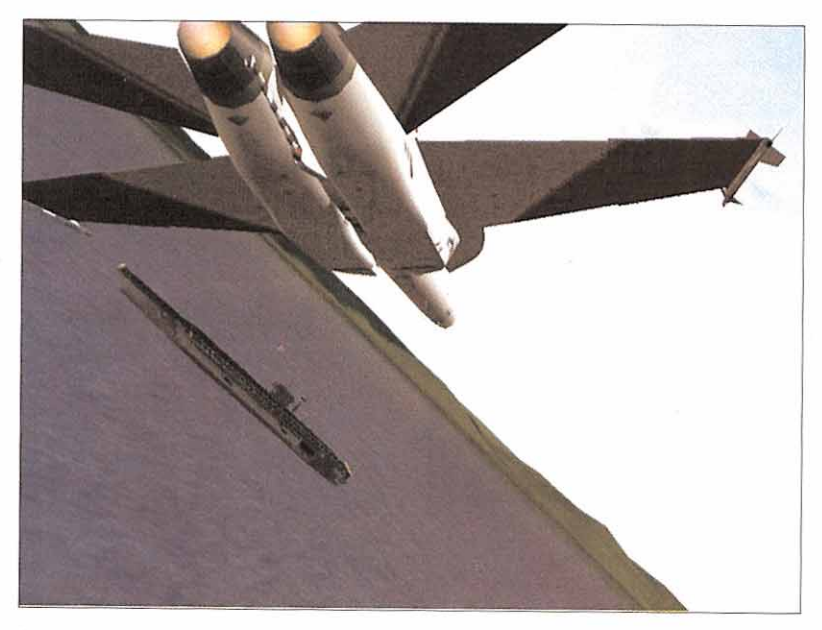
Las secuencias de introducción de las misiones son de una gran calidad, aunque tienen un toque algo peliculero.

Con las vistas externas, el realismo en el modelo del SuperHornet puede hacer que quedemos hipnotizados


En esta vista podemos ver en detalle el armamento bajo los pilones de las alas y se aprecia también la complejidad de las superficies móviles.


La superficie del portaaviones Ronald Reagan está recreada con total fidelidad. Incluso se distinguen las insignias de los escuadrones de los F/A-18 E.





La recreación de los sistemas de combate y navegación es una de las más realistas, situándose a la par con «Flanker 2.0»


En la vista de la cabina virtual se puede realizar un zoom instantáneo de cualquier pantalla multifunción.

lanzamiento desde la catapulta y pueden verse varios de ellos cada uno en su puesto realizando su trabajo con las partes móviles de la superficie del portaaviones.

Al aterrizar en cubierta, «SuperHornet» es, si cabe, aún más realista incluyendo el uso de la llamada "albóndiga" que no es sino un sistema óptico con luces que indican la correcta aproximación para el apontaje, por si no es suficiente con el ILS. Una vez realizado, veremos en las estadísticas una puntuación que dependerá de la precisión y suavidad con la que nos hayamos posado en la cubierta. Claro que este realismo conlleva una dificultad extremada; realmente para obtener una buena puntuación casi hay que hacer honor al sobrenombre del avión, hornet –abejorro– y posarlo de igual forma que si se tratase de un insecto.

PEGADOS A LAS SEIS

Una de las mejores cualidades de «F/A-18 E SuperHornet» es la recreación del combate aéreo, aparte de que el interfaz –por llamarlo así– de combate es también genial gracias a la combinación de la simbología del HUD con la vista Head-lock. Los enemigos aéreos maniobran como auténticos pilotos y no es nada fácil mantenerles en el cono del radar de puntería y en el rango de distancia adecuado. Igualmente embarazoso es quitárselos de encima hasta el punto de que se percibe la endiablada IA con la que se comportan. Es muy divertido el combate en un "uno contra uno" con misiles de corto alcance donde hay que estar continuamente pendiente del ahorro de energía y de las "G" para no perder toda ventaja. En tierra, el realismo y la diversión se mantienen, destacando el papel del wingman como seguro de vida, que aunque no suele formar con nuestro avión, suele estar atento a sus objetivos.

Para evaluar los gráficos es preciso diferenciar entre modelos y escenario. El primero, tomando como referencia el del propio F/A-18 E, es sencillamente impecable, está tan detallado que una captura en vuelo puede bien confundirse a cierta distancia con una fotografía. Desde el brillo del metal del fuselaje hasta las lenguas de fuego al activar la postcombustión son sensacionales, por poner dos ejemplos, y casi con la misma calidad el resto de aviones.

El escenario de vuelo es otra cosa. Es posible incluso llegar a un límite en el que vemos que el avión no sigue avanzando donde el terreno queda recortado. Es algo monótono y falto de brillos y colores naturales. Una lástima, porque éste es un factor tremendamente importante para lograr una adecuada sensación de vuelo.

«SuperHornet» es, en esencia, una excelente simulación en el aspecto del combate y de sistemas del avión, pero anda muy falto de opciones, al igual que la sensación de inmersión, lo que se traduce en un realismo descompensado en diferentes aspectos.

S.T.M.

Head-Lock





El modo en el que nos viene dada la vista Head-Lock es una solución muy acertada que a pesar de haber sido utilizada de varias maneras en simuladores de hace algunos años llevaba tiempo sin aparecer. Se trata de una serie de recuadros con símbolos como los del del HUD, pero fuera de éste, que nos acompaña como si se proyectase en el casco del piloto. El recuadro simboliza el ángulo de visión del piloto en la cabina, una pequeña caja indica hacia dónde está mirando en cada momento, y una retícula indica el punto frontal donde está el HUD. También hay datos de altura y velocidad.

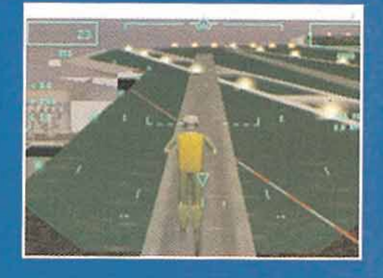
Con algo de práctica sabremos siempre dónde estamos mirando, sin perder de vista al avión y sin tener que volver a la pantalla del cockpit.

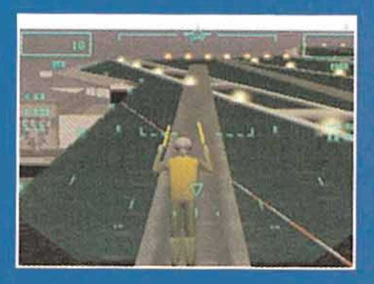
Chalecos amarillos





Una figura crucial en la representación de las operaciones embarcadas que no había sido contemplada desde el magnífico «USNF», es la del oficial de señales en cubierta. Estos operarios guían y dan acceso al piloto a la catapulta, comunicándose con éste con todo un repertorio de gestos de los que es imprescindible conocer su significado. En «SuperHornet» es necesario conocer al menos los más comunes para no llevarse a alguien por delante en cubierta y poder despegar satisfactoriamente. Aparte, en el portaaviones pueden verse otros operarios con un color de chaleco distinto dependiendo de su función; rojo para los armeros, verde para los responsables de enganche a la catapulta, azul para los operadores de la catapulta y marrón para los de repostaje.







Compañía: **QUANTICDREAM/ EIDOS**
Disponible: **PC**
Género: **AVENTURA/JDR**

Al actual ritmo de crecimiento de los ordenadores personales y las diferentes consolas no debe ser de extrañar que, en un futuro bastante próximo, asistamos a la extinción de los actuales géneros, para disfrutar con programas que reúnen todo lo mejor de las aventuras, los juegos de rol, los arcades, los juegos de lucha o los simuladores. ¿Cómo deberíamos llamarlos entonces? ¿Simuladores de vida? Esto que decimos no es ciencia-ficción: títulos como «Shenmue» para Dreamcast, o «The Nomad Soul», demuestran que es teóricamente posible.



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 350 MB • **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	87
ADICCIÓN:	86

Los diseños arquitectónicos y la mezcla de géneros le dotan de un toque de originalidad que atraerá a los jugadores cansados de los típicos clónicos. Requiere un equipo demasiado potente para los tiempos que corren. No se puede grabar en cualquier sitio ni llevar más de 18 objetos; eso está bien en un juego de consola, pero es inaceptable para un jugador de PC.

puntuación total **86**



The Nomad Soul

Un universo vivo

A lo largo de la Historia, han existido numerosos intentos por crear el juego "definitivo", en el que el usuario pueda habitar un mundo dotado de vida propia, al mismo tiempo que realiza todo tipo de acciones: conversar, encontrar y utilizar objetos –aventura gráfica–; luchar de varias formas diferentes, bien en combate cuerpo a cuerpo o con una perspectiva en primera persona –acción–; superar diversas pruebas mediante milimétricos saltos entre plataformas –arcade–; o cuidar la salud del personaje recopilando alimentos y potenciando sus habilidades –rol–. «Zelda 64», «Outcast» o la serie «Final Fantasy» son ejemplos. Sólo unos pocos, como el mencionado «Zelda», han logrado aunar, de forma coherente, todos estos modos de juego, en principio, incompatibles, convirtiéndose en obras maestras.
«The Nomad Soul» es el último intento por convertir este viejo anhelo en realidad.

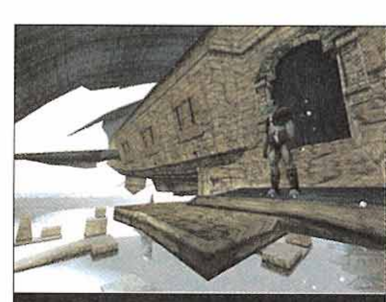
Nada impide dejar a un lado la trama para hacer lo que nos apetezca: ir de compras al supermercado o visitar un "sex-shop"


Si no ocurre algo durante los próximos segundos, el alma de Kay'l será absorbida por el monstruo.

LOS DEVORADORES DE ALMAS

Imaginad que estáis tranquilamente sentados frente al ordenador, jugando a vuestro juego favorito o navegando por Internet. De pronto, una luz destelleante inunda la pantalla del monitor, y un tipo llamado Kay'l, al que no habéis visto en la vida, os pide que transfiráis vuestra alma a su cuerpo para ayudarle a salvar su mundo. Al aceptar, sois trasladados a un oscuro callejón de un universo paralelo. Apenas unos segundos después, un enorme monstruo de tres metros de altura surge de la nada y comienza a absorber vuestra alma. Por suerte, un robot policía consigue ahuyentarlo, dejando al protagonista en el suelo.
El comienzo de «The Nomad Soul» es espectacular, pero lo son aún más las primeras horas de juego. Al principio, no sabemos nada de la persona recién encarnada. Por su uniforme, se deduce que es un policía. Tras salir del callejón, la majestuosidad de Omikron, el planeta donde transcurre la acción, se muestra en todo su esplendor. Está formado por varias ciudades principales, así como algunos parajes inhóspitos, donde la vida transcurre con normalidad. Centenares de vehículos recorren las calles; las personas pasean, leen las noticias sentadas en un banco, hacen la compra, comen en los restaurantes, o van a los templos a rezar. Es fácil perder varios minutos visitando los distintos establecimientos y descubriendo las peculiaridades del mundo que nos rodea. Sin embargo, es necesario desvelar la identidad del cuerpo que habitamos. Con ayuda del ordenador implantado en la muñeca, llamamos a un deslizador –un taxi–, que nos lleva al apartamento del Kay'l. Allí descubrimos las primeras pistas, recopilamos los primeros objetos, y conocemos a su atractiva mujer. Vaya, esto de cambiar de cuerpo no está tan mal...
Tras visitar la comisaría, descubrimos que Kay'l y su compañero Den estaban investigando un extraño caso de asesinatos rituales. Den ha muerto y, puesto que no podemos explicar nada de lo sucedido, somos los principales sospechosos. A nosotros nos corresponde averiguar

Los demonios recorren Omikron devorando almas de los incautos. Nadie sabe que existen.


Los edificios de Omikron son una verdadera obra de arte. La ambientación no decae nunca.


Cada personaje tiene sus propios atributos que hay que potenciar, mediante combates y entrenamiento.


Es necesario recoger decenas de objetos, entre los que destacan las notas, comida, llaves, etc.


La mujer del policía no sabe que estamos ocupando el cuerpo de su marido. ¿Se lo decimos? Mejor, dentro de un rato…


En la casa de Kay'l es posible activar un robot de entrenamiento para ensayar golpes y combos.

Cuando el protagonista de «The Nomad Soul» muere, su alma es transferida a la primera persona que le toca


Estos anillos marcan el lugar donde puede grabarse la partida.

lo que ha pasado, al mismo tiempo que desbaratamos un siniestro plan creado por una antigua secta fanática, dispuesta a devorar todas las almas de los habitantes de Omikron.

UN MUNDO REAL

El corazón de «The Nomad Soul» es una mezcla de aventura gráfica, arcade y juego de rol. Las acciones principales consisten en recopilar decenas de objetos, mezclarlos o usarlos en lugares claves, así como entablar conversación con oscuros personajes, que desvelarán nuevos lugares para visitar. Existen varias frases a elegir en las conversaciones, pero no influyen en el desarrollo de la trama. En momentos puntuales, la perspectiva cambia a una vista en primera persona para enfrentarnos, al más puro estilo «Doom», a decenas de enemigos que aparecen desde todos los lugares. También es posible luchar cuerpo a cuerpo, al estilo «Street Fighter», con ciertos enemigos importantes. Mediante una combinación de patadas y puñetazos, habrá que abatir al contrario empleando los típicos combos de los juegos de lucha. La influencia del rol es también muy abundante, ya que el protagonista tiene una serie de atributos –energía, ataque, velocidad, evasión, maná– que hay que potenciar mediante la lucha o la ingestión de pociones. Es posible comprar armas en las tiendas, así como aprender nuevos movimientos de combate participando en torneos oficiales. Además, hay que recopilar alimentos y fabricar hechizos.

No obstante, la acción más novedosa –«Messiah» ya lo anunció hace tiempo, pero «The Nomad Soul» ha sido el primero en ponerla en práctica– ocurre cuando el protagonista muere. El juego no termina, pues nuestra alma es transferida a la primera persona que nos toca. Esto abre un nuevo mundo de posibilidades, al existir decenas de personajes –vagabundos, científicos, ladrones–, cada uno con sus propios atributos. En la práctica, sólo se diferencian en los mencionados valores numéricos –resistencia, velocidad, etc.–, utilizados en los combates. Sin embargo, a mitad del juego, es posible trasladarse a otro cuerpo sin necesidad de morir, una acción indispensable para adoptar otras personalidades e infiltrarse en sectas secretas, hablar con personajes claves, etc. Nada impide dejar a un lado la trama para hacer lo que nos apetezca: ir de compras al supermercado, tomar algo en el bar, asistir a un concierto, o visitar un "sex-shop". Y es que «The Nomad Soul» es un juego pensado para una audiencia adulta, pues incluso es posible cumplir con TODAS las obligaciones de un hombre casado. Y ya sabéis a lo qué nos referimos…

Se puede viajar de un lugar a otro a pie, pero los traslados pueden durar, literalmente, horas. Por eso es una buena idea alquilar un deslizador –con conducción automática o manual– para llegar rápidamente a cualquier sitio. El dinero se consigue en lugares escondidos, combatiendo en peleas ilegales, robándolo, o cumpliendo distintos encargos, según el personaje que encarnemos.

EL JUEGO

Del párrafo anterior se deduce que «The Nomad Soul» es un programa variado, atractivo y tremendamente desafiante. La aventura es larga, sin contar con la infinidad de cosas opcionales que se pueden hacer, y los puzzles son interesantes, de una dificultad media-baja, aunque no llaman la atención por su originalidad, pues todos se resuelven al localizar y hablar con personajes que descubren nuevos lugares –el juego está traducido con subtítulos, pero no doblado–, y al encontrar ciertos objetos claves y usarlos en los lugares adecuados.

La acción transcurre bajo una perspectiva en tercera ➤

David Bowie, el alma nómada



Durante años, el gran músico David Bowie ha sido conocido con el apelativo de El Camaleón del Rock, gracias a su capacidad para adaptarse a las diferentes modas a lo largo de todos los tiempos desde que empezó. Después de su implicación en el juego, quién sabe si dicho mote no debería cambiarlo por otro que fuera mucho más propio: «The Nomad Soul», es decir, El Alma Nómada. Una excelente forma de explicar sus cambios de estilo y milagrosas transformaciones.

David Bowie, junto con Reeves Gabrels, han compuesto la banda sonora original del juego: ocho canciones, de ambientación totalmente techno, cantadas por el primero de los dos músicos. Además de proporcionar una ambientación sublime al juego, forman parte del último disco del cantante.

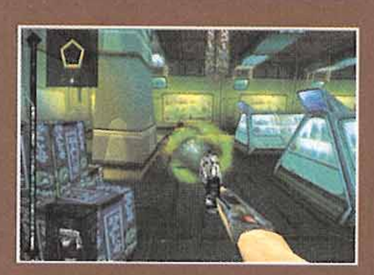
«Omikron», la melodía principal, se utiliza como música de fondo en diversos momentos. Para escuchar las otras siete, el jugador debe comprar los CDs en distintas tiendas esparcidas por las ciudades, para después escucharlas en el reproductor de su apartamento. Incluso es posible asistir a un par de conciertos del propio David Bowie, si se descubre la forma de colarse en los locales.

Su participación no acaba aquí. El cantante también da vida a Boz, uno de los principales personajes del juego. Su rostro ha sido digitalizado para ser insertado en este ente cibernético, un pirata sin escrúpulos cuya alma estuvo a punto de ser absorbida por un demonio. En el último momento, consiguió introducirse en la red Multiplan. Ahora es un ser virtual con acceso a toda la información, y la utiliza para comandar un grupo rebelde llamado "Los Despiertos", en su lucha contra el sistema y los propios demonios. Un papel que le va como anillo al dedo al genial, al único, David Bowie.



¡Toma esto, esto y esto!





Aunque el alma de «The Nomad Soul» es una aventura con tintes de rol, existen varios momentos de acción en el mismo. En ciertas ocasiones, ya sea tras recibir una llamada de socorro de un supermercado atracado, o al infiltrarnos en una guarida enemiga, la perspectiva cambia a una vista en primera persona, al más puro estilo «Quake». El protagonista puede utilizar las armas que ha ido recopilando para abatir a la legión de enemigos. Debe usar el ratón o el teclado y mover la vista en cualquier dirección, así como las típicas teclas de desplazamiento lateral, salto, o cuerpo a tierra. Durante el tiroteo, se recogen medicinas y munición para facilitar un poco la misión.
Existe también un segundo método de combate, cuerpo a cuerpo, más propio de juegos como «Tekken» o «Virtua Fighter». De nuevo, es el programa el que decide su uso, bien para acabar con el jefe de una banda, o para bajarle los humos al típico macarra en los numerosos bares de mala reputación. En este modo de juego, además de las teclas de dirección, existen dos teclas de puñetazo y otras dos para arrear distintos tipos de patadas.
Aunque estos subjuegos no están a la altura de los grandes clásicos antes mencionados, puesto que puede graduarse su dificultad, sirven para desentumecer los músculos y descargar un poco de adrenalina, cuando los acertijos más complicados y las largas conversaciones comienzan a entumecer un poco el cerebro. ¡Bien por Quantic Dream!





Si te quedas parado en medio de la carretera... ¡Te pillarán los coches!



Para enlazar algunos cabos, Kay'l tendrá que visitar "sex-shops", y otros lugares poco recomendables.

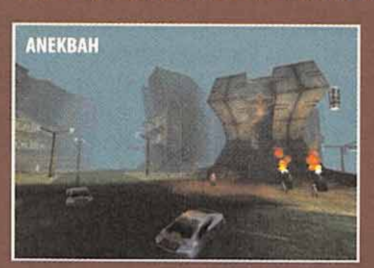


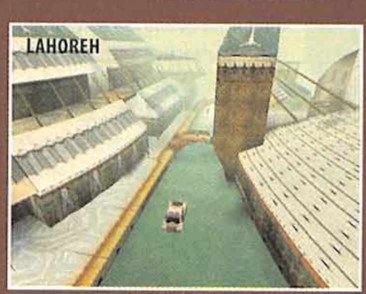
Al participar en peleas se aprenden movimientos, indispensables contra los enemigos más difíciles.

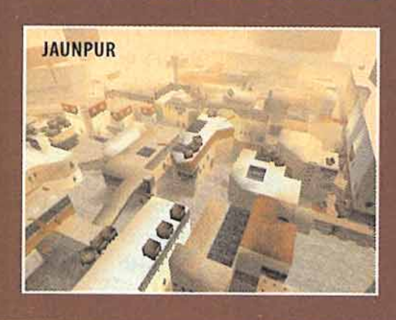
persona. El motor 3D hace un buen trabajo a la hora de renderizar los excepcionales diseños arquitectónicos, pero el modelado de los personajes es demasiado anguloso. Permite aplicar todo tipo de efectos de iluminación, reflejos, sombras, humo y demás efectos especiales, que dotan al juego de una impresionante ambientación. A ello contribuye la excelente banda sonora creada por el cantante David Bowie, y unos efectos sonoros correctos. Es una gozada pasear por las calles de las ciudades y observar a centenares de personas y vehículos moviéndose en armonía.
Las secciones de aventura y rol, así como la exploración son, sin duda, lo mejor del juego. Las escenas arcade añaden variedad, pero son muy limitadas. En los combates en primera persona, los saltos son ridículamente cortos, y los desplazamientos laterales lentos, por lo que resulta difícil esquivar a los enemigos. Estos siempre actúan con ventaja: aparecen de la nada y comienzan a disparar, casi sin tiempo para reaccionar. El combate cuerpo a cuerpo es entretenido, ya que es posible aprender nuevos movimientos según se avanza la aventura, pero no se puede saltar para lanzar golpes elevados, y las variaciones en los combos son mínimas. Por suerte, existen varios niveles de dificultad, por lo que cualquier persona a quien no le guste estos añadidos, podrá superarlos sin demasiado esfuerzo.
Tanta variedad gráfica tiene un precio, y es que se necesita un ordenador muy potente para mantener los efectos al máximo. Con un Pentium II y una tarjeta aceleradora Direct3D, las escenas interiores y de acción funcionan bien, pero los paseos por la ciudad "renquean" un poco. Nada se puede reprochar al "engine": mover centenares de personas y vehículos al mismo tiempo no es una tarea fácil. Si se usa un equipo más lento, es posible reducir el nivel de detalle, pero esto aumenta la dificultad de las escenas de acción, pues el exceso de niebla dificulta la localización de los enemigos.
Otros dos detalles que enturbian la diversión son la imposibilidad de grabar en cualquier momento, y el reducido tamaño del inventario, limitado a 18 objetos. En el primer caso, es necesario encontrar tres anillos giratorios que marcan el lugar donde se puede grabar. Además, cuesta dinero, en forma de anillos mágicos, lo que obliga a explorar a fondo las ciudades y derrotar a enemigos importantes para poder grabar. En relación al inventario, un terminal de ordenador permite dejar los objetos que no se utilizan en la red, para recuperarlos cuando son necesarios. No se trata de un error imperdonable, pues bastan un par de minutos para llamar a un taxi y dirigirse a un lugar donde se encuentren los mencionados terminales, pero molesta bastante.
«The Nomad Soul» dista mucho de ser perfecto, aunque hay que felicitar a Quantic Dream por su valentía para afrontar un proyecto tan ambicioso, y tan alejado de las modas. Puestos en una balanza, los elementos positivos superan a los negativos, por lo que cualquier adicto que busque un título original y bien hecho, sobre todo después de una Navidad plagada de clónicos, encontrarán en «The Nomad Soul» un reto a la altura de la inversión realizada.

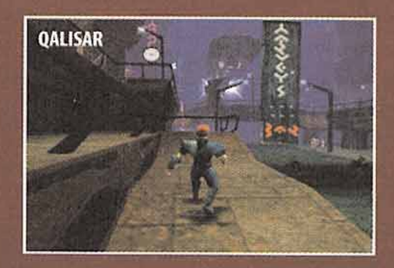
J.A.P.

Las ciudades de Omikron









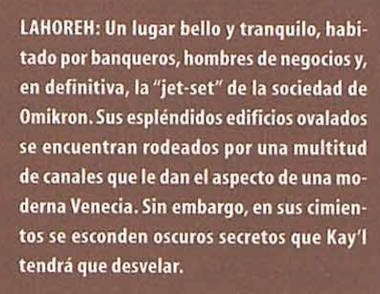
La dimensión paralela donde tiene lugar esta espectacular aventura está formada por cuatro ciudades principales, más alguna otra que mantenemos en secreto, para no desvelar las sorpresas que «The Nomad Soul» guarda. Cada ciudad es un micro-mundo en sí misma, pues tiene un paisaje diferente, y sus habitantes y costumbres son radicalmente distintos.

ANEKBAH: Es la urbe donde comienza el juego. Se trata de la típica megalópolis futurista que tantas veces hemos visto en películas como «Blade Runner» o «Robocop». Los altos rascacielos y el intenso tráfico son el paisaje predominante de esta bulliciosa capital. Enormes molinos capturan las corrientes de aire provocadas por las fluctuaciones de la temperatura, generando la energía necesaria para la supervivencia.

LAHOREH: Un lugar bello y tranquilo, habitado por banqueros, hombres de negocios y, en definitiva, la "jet-set" de la sociedad de Omikron. Sus espléndidos edificios ovalados se encuentran rodeados por una multitud de canales que le dan el aspecto de una moderna Venecia. Sin embargo, en sus cimientos se esconden oscuros secretos que Kay'l tendrá que desvelar.

QALISAR: Ciudad oscura y enferma, Qalisar sirve de refugio a los delincuentes más peligrosos, y a los negocios más vergonzantes. Bares de mala muerte, "sex-shops", y un floreciente mercado negro de personas y mercancías, malviven en los callejones más tenebrosos de los suburbios.

JAUNPUR: Área residencial habitada por la gran clase media, cuyos laberintos de callejuelas convergen en el famoso templo de Yeshu. Toda la ciudad, de ambientación arábica, se yergue sobre unas viejas catacumbas. La muerte, la magia negra y los poderes tenebrosos esperan cualquier resquicio para aflorar a la superficie y sembrar el Mal y la Desesperación entre sus desprevenidos habitantes.



El reto


The Curse of Monkey Island

Veo con satisfacción como los aires de suficiencia que hacían flotar de orgullo a los acertantes de anteriores retos, se han desvanecido ante la dificultad de las dos últimas propuestas. Si recordáis, consistían en descubrir qué personaje de una aventura muy conocida tenía la misma voz que Ron, el protagonista de «Hollywood Monsters», así como el significado del nombre del quinto capítulo de «The Curse of Monkey Island»: "El Beso del Mono Araña".

En el primer caso, tan sólo tres aventureros, Víctor Sierra de Madrid, Nerou y Guillermo Darriba, alias "Kalimero", han descubierto al personaje con la misma voz que Ron: Caralimón, el caníbal vegetariano de «The Curse of Monkey Island». A eso se le llama tener un buen oído...

Sin embargo, nadie ha sido capaz de descubrir el significado del extraño título: "El Beso del Mono Araña". Ha habido un par de intentos muy imaginativos, pero erróneos. Según Paz García, se llama así porque, en la segunda parte, Elaine metió en su traje de boda dos monos que casi le dan un beso a LeChuck. Alberto Peña, de Soria, asegura que es posible ver al mono-araña en el parque de atracciones, al lado del carrito de helados. Observad la foto adjunta: la montaña detrás de la cabeza gigante es el cuerpo, y los raíles de la atracción, las patas de la araña. Lo del beso, es una metáfora que representa el momento en el que Guybrush entra por la boca del mono. Sin duda, una deducción apasionante, pero no es la respuesta correcta. ¿No hay nadie que se atreva a resolver el enigma?

Si lo del mono-araña es demasiado para vosotros, entonces aquí os propongo otro reto: se trata de encontrar a Terry Pratchett, el creador de las novelas de Mundodisco, en la primera entrega informática, titulada, como cabría esperar, «Mundodisco». A modo de pista, podéis observar una fotografía del escritor. ¿Quién será el primero en resolver los dos primeros retos del 2000?


Terry Pratchett


Sherlock Holmes Consulting Detective DVD


Call of Cthulhu

Nuevos Tiempos

Cada vez parece más claro que los videojuegos en general, y las aventuras en particular, han emprendido un viaje sin retorno hacia el increíble universo de las tres dimensiones. Por fortuna, títulos como «Grim Fandango» o «Gabriel Knight III» demuestran que las aventuras gráficas en 3D no tienen nada que envidiar a los viejos clásicos. Y no son los únicos...

Una de las metas de El Club, además de servir de lugar de encuentro para todos los aficionados al género, es ofreceros, en primicia casi mundial, los futuros juegos que dentro de unos meses se convertirán en sonoros éxitos. Ya lo hicimos el mes pasado con los nuevos títulos de Cryo, y este mes nuestros espías han recopilado suculenta información sobre otras aventuras en desarrollo. ¿Queréis conocer los primeros datos sobre «Myst 3», o una nueva sorpresa de los creadores de «Simon the Sorcerer 3D»? Entonces entrad en la sala, buscad un asiento libre y poneros cómodos: la reunión está a punto de comenzar.

EL LLANERO SOLITARIO

A tenor de cómo se están desarrollando los acontecimientos, «Runaway», la nueva aventura de la compañía española Péndulo Studios, será una de las pocas aventuras 2D que se publiquen este año. Lejos de representar un problema, puede convertirse en una ventaja pues, dada su supuesta calidad, atraerá tanto a los adoradores de las últimas modas como a los puristas nostálgicos de tiempos pasados.

Sus gráficos, con una resolución de 1024x768, y la experiencia acumulada en anteriores títulos como «Igor: Objetivo Uikokahonia» y «Hollywood Monsters», prometen romper con todo lo visto hasta el momento. Sin duda, es uno de los títulos más esperados del año.

Fuera de nuestras fronteras, todo el mundo parece apuntarse a la espiral de las 3D. Cyan, creadores de «Myst» y «Riven», han anunciado el nombre de su nuevo proyecto: «Mudpie». De momento, se sabe que será una aventura 3D en tiempo real, cuyo argumento estará inspirado en los mismos mundos que sus producciones anteriores pero, atención, ¡será un juego multijugador a través de Internet! Aún se desconoce si incorporará elementos de acción, aunque es seguro que no habrá modo de un jugador, al estilo de la futura aventura on line de Dinamic, «The Prison». Mientras llega, Cyan pretende entretener con una nueva reedición de su viejo éxito «Myst Masterpiece» con color de 24 bit, sonido mejorado, ayuda on line, y algunos ajustes para que funcione bien en Windows 95/98.

«Myst» no es el único dinosaurio que retorna; «Sherlock Holmes Consulting Detective» de Infinite Ventures, uno de los primeros programas aparecidos en formato CD-ROM, se reencarna 10 años después en una película interactiva en DVD-ROM, jugable también desde un lector DVD-Vídeo, sin necesidad de ordenador. En esta ocasión, el detective más famoso del mundo debe enfrentarse a tres espeluznantes casos: «La Maldición de la Momia», «Las Asesinas Mitificadas» y «El Soldado de Plomo». Todo consiste en observar distintas escenas de vídeo, hacer preguntas a los personajes, y pinchar en objetos que se recopilan en los momentos de pausa. El jugador puede colocar en la mano de Sherlock Holmes uno o dos objetos, antes de comenzar una charla, para dar lugar a distintas acciones y distintos fragmentos de vídeo. Y así, hasta resolver los tres casos.

También está terminado «Y2K: The Game» de Interplay. Teníamos la esperanza de que el fiasco del Efecto 2000 –después de la resaca de los telediarios– no alcanzase a los videojuegos, pero no ha habido suerte. Al menos, el argumento es divertido: A Buster, un hombre corriente, le ha tocado la lotería, y no se le ocurre otra cosa que comprar una supercasa automatizada. Sin embargo, en la noche de Fin de Año, despierta de la borrachera y descubre que el ordenador central se ha vuelto loco. El pobre Búster tendrá que utilizar innumerables objetos para desactivar los robots y las trampas electrónicas que pueblan la mansión. Todo ello, aderezado con unos gráficos pseudo-3D bastante aceptables.

Más a largo plazo, posiblemente para Navidad, Access, compañía creadora de la saga de «Tex Murphy», quiere publicar «Black Pearl», basado en el cómic del mismo nombre, creado por Mark Hamill. ¿Os suena el nombre? Sí, es el mismísimo Luke Skywalker, metido a guionista. El cómic cuenta las desventuras de un perdedor que, accidentalmente, salva a una mujer de una muerte horrible, y es considerado un héroe. Puesto que Access ha sido comprada por Microsoft es de esperar que, al contrario que las dos novedades anteriores, «Black Pearl» sea distribuido en España.

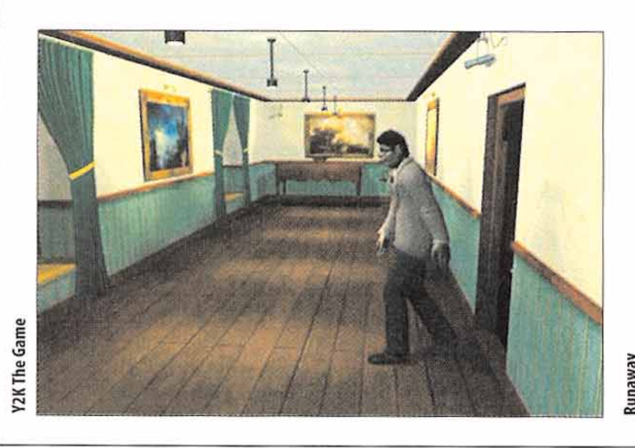

Runaway



Runaway

La última sorpresa del mes es la presentación de «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth» otro título diseñado por Headfirst, los creadores de «Simon 3D». Tal como su nombre indica, estará basado en los cuentos de terror de H.P. Lovecraft, que tan bien fueron aprovechados por Infogrames en su saga de «Alone in the Dark» o «Shadow of the Comet». Al igual que «Black Pearl», utilizará gráficos 3D en tiempo real y, dado que ambos se encuentran en las primeras fases de desarrollo, aún no se sabe si serán aventuras gráficas puras, o aventuras con algunos toques de acción. A esperar toca...

Mientras estas novedades se hacen realidad, podéis ocupar los meses con algunos éxitos de lujo como «Discworld Noir» o «Gabriel Knight III». En relación a este último deciros que, tras terminarlo, aún estoy impresionado por el increíble argumento y la perfecta puesta en escena llevada a cabo por Sierra. Puede que su sistema de cámara libre y la exagerada dificultad de algunos puzzles –no creo que nadie sea


Y2K The Game


Runaway

capaz de acabarlo sin ayuda– no sean del agrado de muchos aficionados, pero «Gabriel Knight III» es un desafío tan apasionante que debe ser jugado por cualquier fan del género.
Terminamos con una gran noticia para los fans de «Discworld Noir» o «Mundodisco», como se le conoce enel mundo literario. Tras diez años de sequía, Plaza & Janés acaba de publicar una de las últimas novelas de la saga, concretamente la número 22, titulada «El País del Fin del Mundo». Anteriormente había publicado, en edición de bolsillo, las ocho primeras. Terry Pratchett, su creador, es el escritor de fantasía más vendido en Gran Bretaña: el último libro de «Mundodisco», «El Quinto Elefante», lleva varias semanas entre los cinco más vendidos, a nivel global, de ese país. Imprescindible para cualquier aventurero con una pizca de imaginación.

HOPKINS, FBI

La segunda parte de nuestra asamblea comienza con la presentación pública de Carlos Atienza, de Albacete, un "valiente", que se atreve con la aventura más discreta del año pasado: «Hopkins FBI». Eso no quita para que, como buen aventurero que es, haya decidido llegar hasta el final. Ya ha conseguido infiltrarse en la fábrica-tapadera del malvado Berckson.
La primera acción consiste en hablar con la recepcionista y hacerse pasar por un empleado de una agencia de seguros. Ya en el primer piso, hay que recoger una cerilla y un clip enganchado en un papel. En el cuarto, unos guantes cerca de una planta. De regreso al segundo piso, ponte los guantes y desenchufa la aspiradora. Gracias al clip y al enchufe, provocarás un cortocircuito que desactivará las cámaras. Sólo tienes que encender un fuego en la papelera, con la cerilla, para que el guardia salga del tercer piso. Allí se encuentra la tarjeta de seguridad que, utilizada en el ascensor, revela un pasadizo secreto. El resto, en el Libro de Trucos de Micromanía 45, o en la Juegoteca de nuestra página web, www.hobbypress.es/micromania.
Mucho más sencillo lo tiene Jesús Rite, de Huelva. En el papel del motero macarra Ben, en «Full Throttle», ha conseguido la hélice del hovercraft y la rampa para saltar la garganta, pero aún necesita el turbo-propulsor. Quítaselo a otro motero de la banda de los Buitres, en la carretera de la Mina, golpeándolo rápidamente con la cadena. Si aún no la has conseguido, quítasela a otro, "zurrándole" de lo lindo con la palanca.
Menos violencia debe utilizar Jordi Carrasco, de Barcelona, atrapado en la Universidad de «Zork Grand Inquisitor». Para salir de allí, debes girar los dibujos de los tres pilares hasta obtener formas coherentes. El primer pilar muestra el dibujo de un volcán: fuego, fuego, y humo en la montaña. El segundo debe contener la "Z" en el extremo y la sombra a la derecha. El último es una ventana nevada en la base, con vegetación en la parte superior: esa es la entrada al interior del recinto. Aquí hay un laberinto sin solución, hasta que se usa el hechizo de invisibilidad en el letrero: "Pasillo Infinito", situado en la parte superior de la entrada. De esta manera, encontrarás tres retratos que guardan tres objetos mágicos: la calavera, el coco y el cubo. Por último, busca la fuente mágica, y usa la pala en el montón de tierra para encontrar el hechizo Kendall. ¿Siguiente destino? El metro.
Del metro acaba de salir Óscar Córdoba, pero en «Nightlong», y necesita una botella de Chateau Lafitte del 85, pero el dueño del bar la guarda en su bodega. Hay que usar la barra en la alcantarilla cercana para obtener una rata muerta. Abre la trampilla de la bodega con el líquido corrosivo, coloca la rata en el patín del borracho, y lánzalo hacia Mildred. La mujer, al ver al bicho en movimiento, pensará que está vivo, y saldrá huyendo. Ya puedes recoger el vino.
Cierra la reunión Luis, de Málaga. A este aventurero se le ha ocurrido que la cuarta parte de la Isla del Mono debería seguir el esquema de «La Guerra de las Galaxias», y titularse «Monkey Island: Episodio I». En él se contarían los primeros años de LeChuck. Califica esta idea de "chorradilla" pero, ¿quién te dice que no será así? ¿Acaso has leído el guión?...

El Gran Tarkilmar

LucasArts: La gran desbandada

Un terremoto de imprevisibles consecuencias está teniendo lugar en el corazón de LucasArts. Tim Schafer, programador de los dos primeros capítulos de «Monkey Island», y creador de «Day of the Tentacle», «Full Throttle» y «Grim Fandango», ha abandonado la compañía. Al día siguiente, Jack Sorensen, ¡el presidente de LucasArts!, y Aric Wilmunder, programador desde los tiempos de «Maniac Mansion», siguieron sus pasos. Lo más preocupante es que no son, ni mucho menos, los primeros: nada más terminar «The Curse of Monkey Island», Jonathan Ackley, su codiseñador, fundó su propia compañía, Stargazy Studios. Justin Chin, ideólogo de «Jedi Knight», también tiró la toalla; Lawrence Holland, creador de la saga «X-Wing», acaba de fichar por Activision.
¿Qué es lo que está ocurriendo? Pues, sencillamente, todo parece indicar que George Lucas quiere volcar sus energías en el campo de las consolas, aunque seguirán desarrollando títulos para compatibles, como «Force Commander».
De hecho, los juegos basados en el Episodio I, son juegos de consolas adaptados al PC, y no al revés, como solía ocurrir. Se trata de un cambio arriesgado, pues LucasArts es un mito en el campo de los compatibles, y el mundo de las consolas es muy competitivo. Además, los primeros experimentos no han dejado un buen sabor de boca: «La Amenaza Fantasma» y «Episodio I: Racer» son juegos normalitos, y otros como «Yoda Stories» o el propio «Racer» para Gameboy Color son, sencillamente, pésimos.
Por si fuera poco, una enorme duda planea sobre los aventureros: Dos semanas antes de su marcha, Tim Schafer confirmó que LucasArts estaba terminando el guión de «Monkey IV». Su salida parece amistosa, pues ha asegurado que la compañía que va a fundar creará juegos para Lucas. Sin embargo, ¿qué pasará con «Monkey IV»? ¿Abandonará LucasArts el proyecto? ¿Lo hará Tim Schafer con su nueva empresa? Lo más seguro es que «Monkey IV» sea diseñado por Larry Ahern, bajo el sello LucasArts, mientras que Schafer creará su propia aventura, ya sea «Day of the Tentacle II», «Full Throttle II» o algo completamente nuevo. Incluso puede ser beneficioso para los aventureros, pues Tim podrá trabajar sin presiones externas. Una vez más, nos toca cruzar los dedos, y esperar...
ÚLTIMA HORA: Me acaba de llegar un informe "Top Secret" de nuestro espía Penumbra. Dice así: "Antes de marcharse de LucasArts, Tim estaba trabajando en una aventura gráfica TOTALMENTE NUEVA, que no tiene nada que ver sus anteriores éxitos." ¿Continuará con ella en su nueva compañía?

Tim Schafer

La opinión de los expertos



Pese al gran número de aventuras gráficas publicadas esta Navidad, ninguna de ellas consigue, de momento, desbancar a las míticas "vacas sagradas" de la lista de Las Mejores del Momento. Tan sólo «Discworld Noir» asoma tímidamente la cabeza en la parte baja. Algo parecido ocurre en el TOP 5, donde la segunda parte de la Isla del Mono parece tomar el relevo de su antecesor. ¿Será «Gabriel Knight III» el próximo elegido?

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Hollywood Monsters
- Simon the Sorcerer II
- Discworld Noir

TOP 5

- Monkey Island II
- Day of the Tentacle
- Broken Sword
- The Curse of Monkey Island
- Grim Fandango

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Trespasser

Presiona las teclas Ctrl + F11 en cualquier momento del juego y aparecerá una barra donde deberás introducir el truco que desees para obtener la ventaja indicada:

Bionicwoman: Grandes saltos y lentitud andando.
Loc: Ver coordenadas.
Win: Ver secuencia final.
Dinos: Parar dinosaurios.
Invul: Invulnerable.
Woo: Munición ilimitada.
Tnext: Pasar a otra posición del mismo nivel.
Si en el menú principal del juego, pulsas al mismo tiempo la combinación CTRL+MAYS+Q+W y luego sueltas la W, podrás elegir la pantalla que desees.



GANADORES DE MARZO DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del «Tips & Tricks Team» por enviar sus trucos en Marzo: Juan de Dios Carretero, Roberto Pérez Velasco, Mª Esther Valle Casado, Elena Aguirre Fernández.
Recordad que para que se validen los trucos, no tienen que haber sido publicados y el juego en cuestión comentado en Punto de Mira.

Klingon Honor Guard

Una vez comenzado el juego, pulsa TAB y teclea el código correspondiente:

ALLAMMO: Recargar munición.
FLY: Volar.
WALK: Eliminar modo volar.
GHOST: Eliminar clipping (balanceo).
KILLPAWNS: Matar a todos los monstruos que haya.
BEHINDVIEW1: Vista Externa.
BEHINDVIEW2: Vista Normal.



Re-Volt

PC

Entrad en el directorio en el que se encuentre instalado el juego, dentro de éste existe un directorio llamado "cars". Entrad en él, encontraréis una lista con todos los vehículos que aparecen en el juego. Dentro de cada uno de la carpeta de cada uno de los vehículos hay un archivo llamado "parameters". Editadlo buscando una sección llamada "stuff mainly for frontend display and car selectability" y dentro de este apartado habrá una línea que tenga el nombre "obtain". Pues este elemento puede tomar diferentes valores numéricos (1,2,3...), pero para poder jugar con ese coche deberemos de cambiar el valor original por cero (con número). Al arrancar el juego aparecerán los coches modificados desde el inicio.

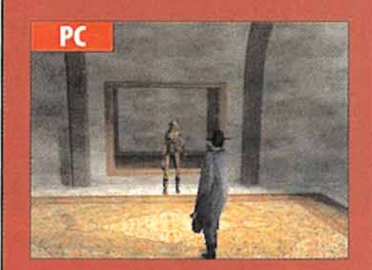
Screamer 2

En la pantalla principal de opciones introduce los siguientes códigos:

MRTRK: Para acceder a todos los recorridos (incluso The tunnel).
TACAR: Obtendrás un coche especial para el equipo de los ángeles.
TBCAR: Conseguirás un coche nuevo para el equipo de los cóndores.
TCCAR: Aparecerá un coche especial en el equipo de las avispas.
TDCAR: Un nuevo coche especial para el equipo de los Zeus.
APHRODITE: Jugarás en modo bala.
CHMPA: Podrá correr en todos los modos del campeonato.



Nocturne



Atención, estos trucos funcionan con la primera versión del juego, ya que algunos de ellos han sido eliminados con Parches posteriores del mismo. Para hacerlos operativos pulsa [F10] y ahora teclea (todas en minúsculas):

godgames: Modo dios.
winblows: Todas las armas y armamento.
skeletonkey: Te da la llave de esqueleto.
moreammo: Te da más munición.
goremode: Activa / desactiva el modo Gore.
burningstake: Te da las flechas ardientes de ayuda.
thunderstorm: Fuera se pone a llover.
snowstorm: Fuera se pone a nevar.
bighead: Modo cabezas grandes.
healme: Restaura tu salud.
silver: Te da 500 balas de plata.
aqua: Te da 500 balas de agua sagrada contra vampiros.
mercury: Te da 500 balas de mercurio.
oldhat: Altera el sombrero que llevas puesto.
goldmode: Te dice: "buy FLY!".
freezer: Activa el congelado de los enemigos.
ifarted: Te da la máscara anti-gas.
recharge: Recarga la batería.
bigboom: Efecto desconocido.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**



También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Seven Kingdoms II



Para activar los trucos teclea simplemente: !!##%%&&. Lo debes hacer para cada una de las misiones, en ese momento aparecerá un mensaje indicando: "Cheat codes enabled". Ahora podrás pulsar las teclas siguientes para obtener ventajas:

CTRL+M: Muestra el mapa.
CTRL+T: Descubre toda la tecnología.
CTRL+U: Cambia entre el modo mortal/inmortal de rey.
CTRL+A: Enciende los mensajes de debug.
CTRL+D: Activa la información de inteligencia artificial.
CTRL+\: +1.000 de comida.
CTRL+C: +1.000 de oro.
CTRL+Z: Modo de construcción rápido.
CTRL+;: +10 de población en el pueblo seleccionado.
CTRL++: Asiento del poder a tope.
CTRL+J: Efecto desconocido.
ALT+CTRL+E: –10 de reputación.
ALT+CTRL+R: +10 de reputación.
ALT+CTRL+K: –20 de daño en el edificio seleccionado.
ALT+CTRL+J: +20 de daño en el edificio seleccionado.
ALT+CTRL+X: –1.000 de oro.
ALT+CTRL+C: –1.000 de comida.

Rogue Squadron

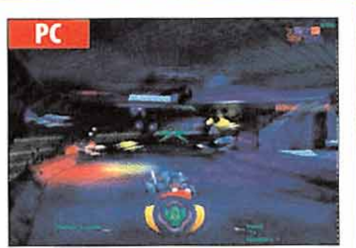
Teclea los siguientes trucos durante el juego que os presentamos:

i giveup: Vidas infinitas.
tie dup: Tie (nueva nave, es la siguiente al Halcón Milenario).
maestro: Sonido.
directo2: Secuencias.
chicken: Jugar con AT-ST.
koelsch: Cadillac en lugar del V-Wing.



Descent 3

Teclea los siguientes códigos mientras juegas a este trepidante arcade:
IveGotIt: Armas, energía y escudo.
BurgerGod: Modo dios.
TreeSquid: Mapa completo.
MoreClang: Salto de nivel.
DeadOfNight: Matar a los enemigos.
Testicus: Capa.
FrameLength: Número de fps.



ByeByeMonkey: Vista trasera.
Shananigans: Texturas extrañas.
TubeRacer: 210 de daños.

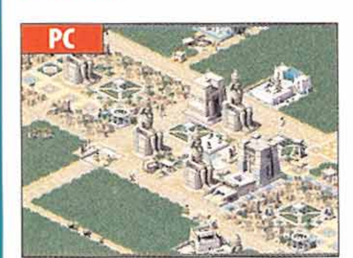
Virtua Cop 2

PC

Con el siguiente truco disfrutarás de vidas infinitas, ya que activarás el modo de juego "Free Play". Para conseguirlo deberás de modificar el archivo de texto "Vcop2", en el apartado GameSetting encontrarás la palabra "Continue", después del signo igual coloca un diez, quedará algo parecido a esto:

[GAMESETTING]
Difficulty=1
Continue=10
SightOff=0
Language=1
VC1Mode=0
ClearCnt=2
1PLife=9
2PLife=9

Faraón



Usando el explorador de Windows Explorer, encuentra el siguiente fichero: Pharaoh_Model_Normal.txt. Pulsa el Botón derecho del ratón sobre él y selecciona propiedades, desmarca el cuadro de Sólo Lectura y pulsa Aceptar. Ahora podrás editar el fichero usando el notepad o cualquier editor de texto, lee las instrucciones y edita lo que quieras (haz una copia de seguridad del fichero antes).
Ahora sólo debes de salvar el fichero y volverlo a poner como de sólo lectura antes de jugar.
Los vagabundos te ayudan: durante el juego has de pulsar simultáneamente las teclas CTRL + ALT + MAYS + "C". Ahora teclea "help homeless" y así conseguirás que los vagabundos ayuden a los ciudadanos.

Rayman 2

PC

Pulsa [Esc] para visualizar el menú de trucos, ahora podrás introducir los siguientes códigos:

gothere: Selección de nivel.
glowfist: Aumentar la potencia de disparo.
gimmelife: Cinco vidas adicionales.
gimmelumz: Cinco lumz adicionales.

Age of Wonders

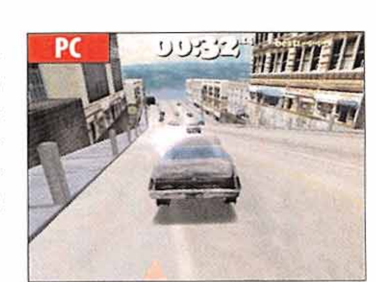




Arranca el juego con el comando: aow.exe beatrix, modificando el acceso directo, por ejemplo. Durante el juego, pulsa [Ctrl] + [Mays] + C. Cuando realices la operación de forma correcta, escucharás un sonido, ahora puedes introducir los códigos para activar el truco indicado:

gold: Consigues 1000 de oro.
mana: Consigues 1000 de maná.
towns: Consigues todos los pueblos neutrales.
win: Ganas el nivel.
lose: Pierdes el Nivel.
fog: Apagas la niebla.
explore: Apagas la exploración.
freemove: Modo de movimiento libre.
spells: Consigues todos los hechizos.
research: Investigas todos los hechizos posibles.

Driver



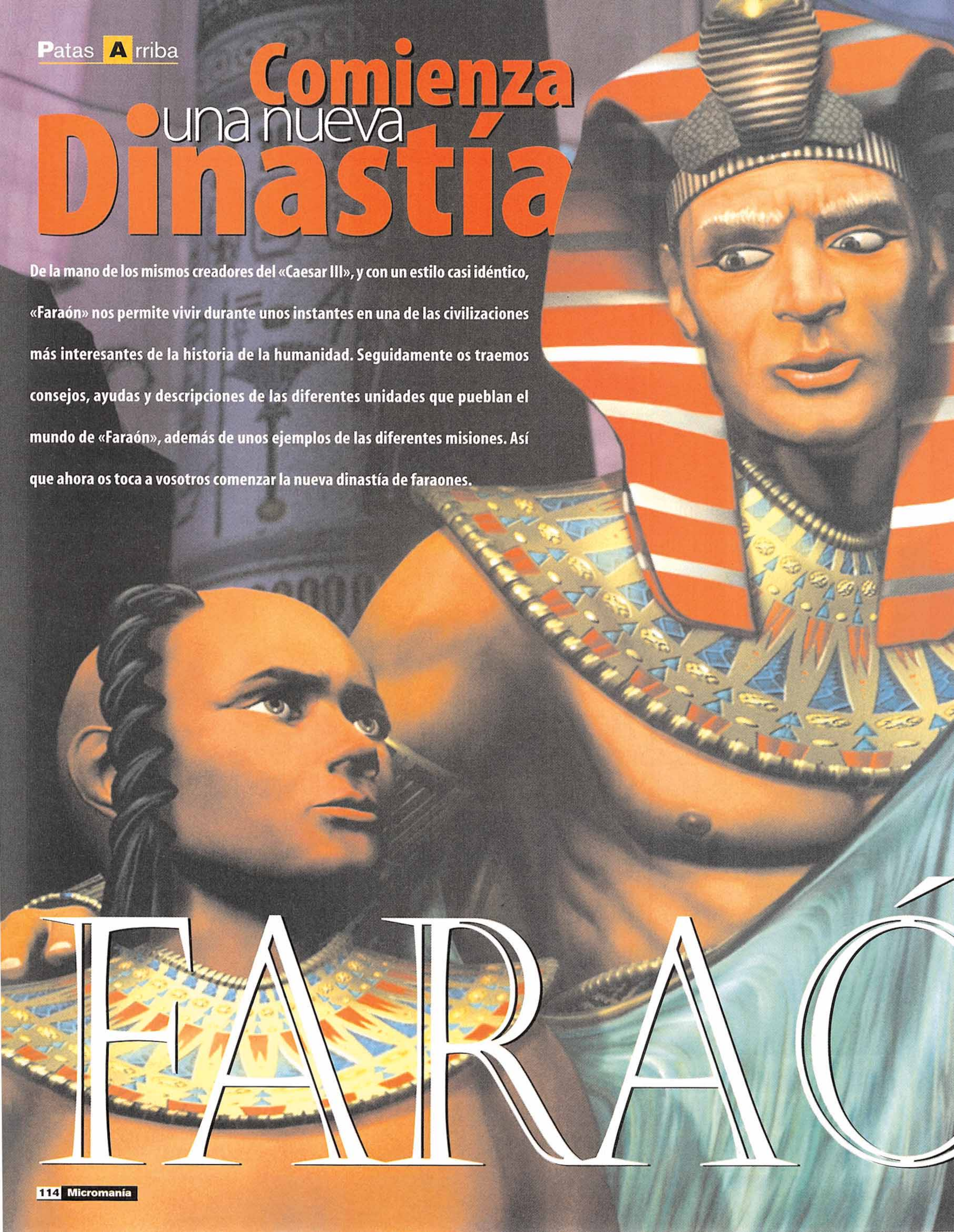
Para saltarse las misiones de entrenamiento, haz una copia de seguridad del fichero **DRIVER\DATA\MLADDER.DML** en primer lugar, edita el fichero **DRIVER\DATA\MLADDER.DML** en el Notepad o cualquier editor de texto similar. Borra las dos líneas siguiente:
INTERVIEW
QUITONFAIL
Ahora guarda el fichero, y cuando vuelvas a entrar en el juego podrás jugar directamente en las misiones, sin el entrenamiento previo.

Age of Empires



Estos trucos del juego «Age of Empires» son inéditos, según la lectora que nos lo ha mandado:
pow: te dá unos superbebés que hacen 50 puntos de daño y tiene 500 puntos de vida. Además son unos bebés muy graciosos.
bigmomma: un coche igual que el bigdaddy, pero en blanco.

Comienza una nueva Dinastía



De la mano de los mismos creadores del «Caesar III», y con un estilo casi idéntico, «Faraón» nos permite vivir durante unos instantes en una de las civilizaciones más interesantes de la historia de la humanidad. Seguidamente os traemos consejos, ayudas y descripciones de las diferentes unidades que pueblan el mundo de «Faraón», además de unos ejemplos de las diferentes misiones. Así que ahora os toca a vosotros comenzar la nueva dinastía de faraones.

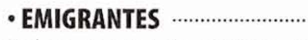


PERSONAJES



• INMIGRANTES

En cuanto creemos las primeras viviendas bien comunicadas, comenzarán a llegar inmigrantes llenos de ilusión y dispuestos a encontrar el lugar donde asentarse el resto de su vida. Si consigues que encuentren un lugar agradable y donde no falte trabajo y alimento, a buen seguro que no seguirán buscando.



• EMIGRANTES

No han encontrado lo que buscan en tu ciudad y, tras esperar durante un tiempo prudencial, han decidido coger sus pertenencias e ir en busca de un lugar más próspero. Cuantos menos veas mejor.

• VAGABUNDOS

Tras abandonar una de las viviendas, deambulan por la ciudad en busca de un nuevo hogar.

• LADRONES

Cuando la economía de la ciudad atraviesa malos momentos, estos personajes suelen hacer aparición esporádica. Evidentemente, el mejor remedio es un buen cuerpo de policía en estado de vigilancia.

• ENFERMOS

La salud pública es un apartado en el que se debe poner especial atención. Cuando no se sigue esta premisa pueden iniciarse plagas y los enfermos se podrán ver en las calles con el consiguiente peligro de contagio.

• ESCRIBAS

Su vida es mucho más placentera que la del resto y se encargan de disfrutar de todos los lujos que puedan encontrarse en la ciudad.

CONOCER ABSOLUTAMENTE TODOS LOS ELEMENTOS DE «FARAÓN» NOS PERMITIRÁ PODER LLEGAR A CREAR UN IMPERIO FARAÓNICO A LA PERFECCIÓN

ALIMENTOS

• GRANJA ALUVIAL



Se trata de una granja de alta productividad pero que sólo puede ser explotada en determinados puntos del año, ya que pasa parte de éste sumergida bajo las aguas del sagrado río Nilo.

• GRANJA DE PRADERA



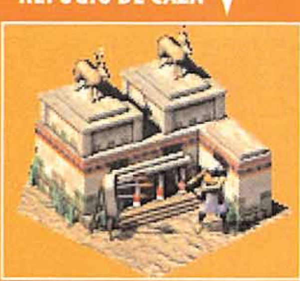
A diferencia de la anterior, no se sitúa en las orillas del río, lo que permite explotarla durante todo el año, pero su producción es más limitada.

• GRANJA DE GANADO



Sus trabajadores se encargan de cuidar al ganado que posteriormente servirá de alimento al resto de la población.

• ACEQUIA



Permiten que las granjas alejadas del río reciban agua de éste, aumentando su producción de forma considerable.

• REFUGIO DE CAZA



Los cazadores practican en él su puntería con el arco y ultiman todos los detalles previos a un día de trabajo para cazar.

• DÁRSENA PESQUERA

Aquí se pesca, limpia y prepara el pescado para su posterior distribución al resto de la ciudad.

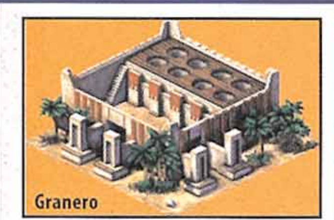
•CAMPO DE TRABAJO



Los hombres que se encuentran aquí son trabajadores verdaderamente natos. Su gran capacidad será usada para trabajar en las granjas o monumentos de gran importancia.

EL QUE PARTE Y REPARTE...

Aunque todas las estructuras que tienen que ver con la distribución de alimentos son de vital importancia, hay que tener presente que a la gente no le resulta agradable que estos se encuentren enfrente de casa. Lo ideal es que estén cerca de la zona residencial, pero no en su mismo complejo, aunque de todos ellos el más cercano y numeroso debe ser el bazar. Deben estar colocados de forma muy similar a los polígonos industriales en las ciudades.


Granero

• GRANERO
Todos los tipos de alimentos que deban ser almacenados durante un tiempo, acabarán en graneros y almacenes. Siempre es bueno tener cierta reserva de alimentos para momentos de crisis.


• BAZAR
Gracias a los bazares, la comida llega al usuario final: los habitantes. Hay que vigilar en cada zona de viviendas para que no se quejen de la inexistencia de un bazar que les suministre comida. Sin comida, las viviendas no van a evolucionar ni un ápice.

Bazar


• ALMACÉN
En él se almacenan todo tipo de alimentos y bienes en general. Las caravanas que se acercan con la idea de comerciar, paran allí y realizan sus operaciones.


• MUELLE
El mar es una fuente casi inagotable de alimentos, y no sólo por los peces, sino por el comercio que se transporta a través de este medio. Sin rutas comerciales marítimas abiertas no tiene ninguna utilidad.


Almacén


Muelle

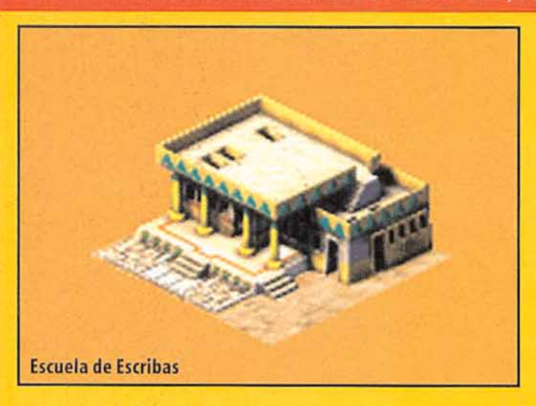
EN TODA CONSTRUCCIÓN DE IMPERIOS QUE SE PRECIE, HAY QUE DAR CIERTA PRIORIDAD A LOS CUDADANOS QUE LA FORMEN, YA QUE SON LA BASE DE TODA EXPANSIÓN POSIBLE

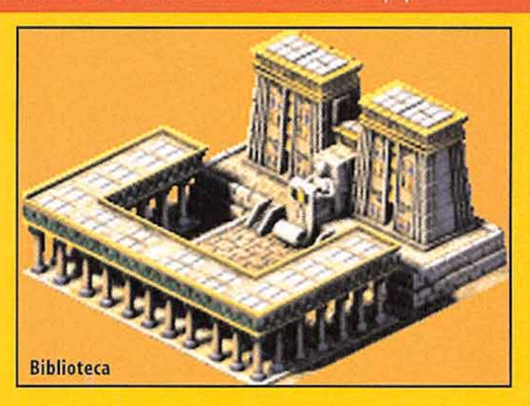
LOS NIÑOS SON EL FUTURO

Aunque aún no existiera el papel como hoy lo conocemos, un pueblo tan sabio como éste no puede permitir que los niños crezcan en la ignorancia. Hay que conseguir que miles de años más tarde aún se hable de los egipcios elogiando su nivel intelectual.

• ESCUELAS DE ESCRIBAS:
Los papiros van a ser los encargados de transmitir conocimientos a posteriores generaciones, y la escuela cumple un papel relevante en este aspecto.

• BIBLIOTECAS
El complemento ideal a las escuelas, donde los habitantes con inquietudes pueden encontrar algunas de las respuestas que buscan. Muchas horas de estudios llenan sus vitrinas. Para poder edificarla necesitarás una buena reserva de papiros.


Escuela de Escribas


Biblioteca

EL ARTE DE LA GUERRA

Aunque la mayor parte del tiempo no sea necesario el uso de tropas, en determinados momentos del juego éste será el único medio para repeler distintos ataques.

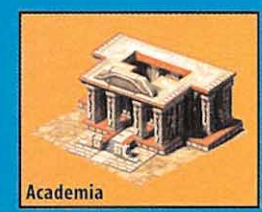
• MUROS, TORRES Y PORTONES
Con estos tres elementos podemos confeccionar murallas que protejan a nuestros ciudadanos de manera efectiva.

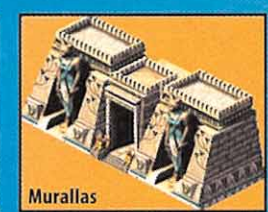
• OFICINA DE RECLUTAMIENTO
Aquí se asigna a cada soldado un puesto y se les arma de la manera más efectiva.

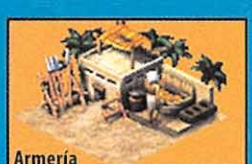
• ACADEMIA
Tras ser reclutados, los soldados pasan por la academia para transformarse en aguerridos guerreros.

• FUERTES DE INFANTERÍA, ARQUEROS Y CABALLERÍA
En estos fuertes permanecen los soldados hasta que una situación de emergencia les obligue a actuar.

• ARMERÍA Y CONSTRUCTOR DE CARROS
Sin alguien que fabrique estos elementos, los soldados iban a tener las cosas algo complicadas.

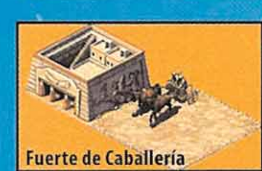

Academia


Murallas


Armería


Constructor de carros


Fuerte de Arqueros


Fuerte de Caballería

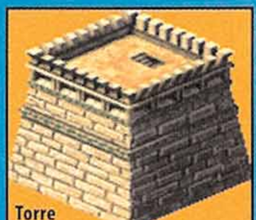

Fuerte de Infantería


Oficina de Reclutamiento


Puerto de guerra grande


Puerto de guerra pequeño

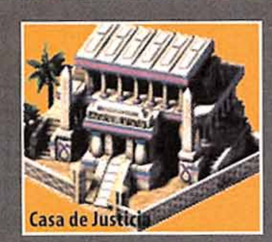

Muro


Torre

SERVICIOS MUNICIPALES


Arquitectos


Bomberos


Casa de Justicia


Policía


Estatua pequeña


Oficina de impuestos

El pueblo necesita ciertas garantías. La gente paga impuestos y espera recibir algo a cambio de su sacrificio. Al fin y a cabo, lo que piden no es más que cierto bienestar y seguridad.

• PARQUE DE BOMBEROS

Los incendios no deben darse a menudo, pero es preferible prevenir que lamentar. Además, basta dejar una zona sin vigilancia para que ocurra lo inesperado; Murphy siempre está presente. Recuerda: un bombero sin agua poco puede solucionar.

• PUESTO DE ARQUITECTOS

Su misión es prevenir que las edificaciones se vengan abajo y aquí hay menor margen al azar. Si no los tienes, muchas viviendas sufrirán deterioros y acabarán siendo escombros.

• COMISARÍA

Garantizar el orden público es un deber incuestionable. Así, conseguirás evitar que los ladrones roben hasta en el palacio.

• OFICINA DE RECAUDACIÓN DE IMPUESTOS

Los cobradores de impuestos del palacio no darán abasto en cuanto la ciudad comience a extenderse, por lo que si queremos que todos paguen religiosamente sus impuestos habrá que repartir estas oficinas cuidadosamente por toda la ciudad. Hacienda son todos.

• JUZGADO

Los magistrados se encargan de que la ley se cumpla y que todo aquel que sea capturado cometiendo un acto delictivo, pague por sus acciones. También almacena parte de los fondos municipales.

• PALACIO DEL PUEBLO

Una ciudad sin su palacio representativo no estará nunca completa. En él se centralizan todos los trámites burocráticos –por ejemplo, los impuestos– y también se guardan parte de los fondos, desde luego.

• PUENTES

Los ríos no deben ser obstáculo para la expansión de una ciudad y es entonces donde deben aparecer estas construcciones, bastante prácticas.

• JARDINES

Una forma de conseguir mejores zonas residenciales es que posean zonas ajardinadas a su alrededor. La gente agradece en gran manera estas zonas de refresco, y provocará que la gente sea feliz y crezca mejor.

• PLAZAS

Su función es similar a la de los jardines.

• ESTATUAS

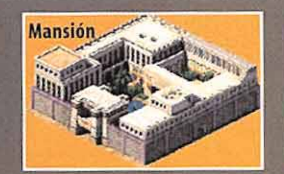
Si no colocamos estatuas, ¿de qué van a vivir los artistas? Un pueblo que tenga en su haber bellos monumentos es sinónimo de pueblo poderoso.


Palacio


Plaza


Puente

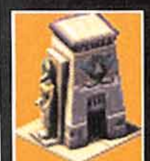

Puerto


Mansión


Estatuas Medianas

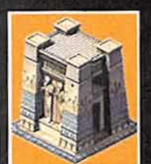
EN BUSCA DE LA VIDA ETERNA

Uno de los aspectos más destacados de esta civilización es su gran culto a los Dioses. Por tanto, una zona en la que los habitantes no tengan acceso a este tipo de instalaciones nunca podrá ser una zona feliz. Osiris, Anubis, Iris y otros muchos dioses también pueden ser complacidos con la celebración de festivales en su honor. A cambio, estos pueden darnos buenas cosechas, suerte en las batallas...



• SANTUARIOS

Son pequeños monumentos destinados a complacer al Dios correspondiente, pero no proporcionan ningún servicio directo a la población.



• TEMPLOS

A diferencia de los anteriores, han sido construidos por y para que la gente pase en ellos sus momentos de oración. Cerca de las zonas residenciales son bien acogidos.

• PLAZA PARA FESTIVALES



En ella se reúne la gente para celebrar los festivales citados. Ocupa bastante espacio y tiene que ser levantada sobre un cruce de caminos, antes que nada.

MOMENTOS DE OCIO

No todo iba a ser trabajar y estudiar; la gente necesita momentos de tranquilidad donde poder disfrutar de ciertos espectáculos. Aquí no tenemos los grandes coliseos romanos, circos o anfiteatros tan conocidos por la saga «Caesar», pero no van a faltar malabaristas, músicos y bailarinas que amenicen la vida cotidiana de todos los habitantes.

• QUIOSCOS

Se tienen que situar en intersecciones de caminos y ofrecen a los transeúntes que por allí pasen las habilidades de estupendos malabaristas. Necesitan antes de una escuela de malabaristas.

• QUIOSCOS DE ORQUESTA

Algo mayores a los primeros y añaden a su repertorio actuaciones musicales. Necesitan, además, de una escuela de músicos.

• PABELLONES

Unen actuaciones musicales, bailes y malabaristas.

• LOCALES DE SENET

Los ciudadanos pueden acudir aquí a refrescar sus gargantas y pasar ratos entretenidos con alguno de sus vecinos.

• ESCUELAS ARTÍSTICAS

Sin ellas sería imposible cualquier tipo de actuación de calidad aceptable.

EL OCIO ES UNA PARTE MUY IMPORTANTE EN LA VIDA DIARIA DE LOS CIUDADANOS


Conservatorio · Escuela de malabares


Pabellón


Quiosco


Quiosco Musical


Local de Senet



LA SALUD ES LO PRIMERO

Sin salud, el resto carece de importancia, por lo que conviene acostumbrase a dotar de estructuras sanitarias toda zona de viviendas que creemos. Al igual que se colocan fuentes de agua, bomberos, arquitectos y policía de forma automática, debemos acostumbrarnos a hacer lo mismo con médicos, boticas, dentistas, etc.

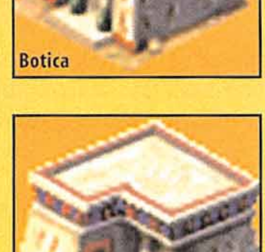
• AGUA
La higiene es necesaria para evitar epidemias. En cada grupo de viviendas debe ir un suministro de agua.

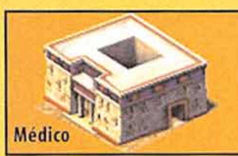
• MÉDICOS Y BOTICARIOS
Cada uno a su modo, ambos luchan porque los habitantes vivan con salud en un ambiente tan hostil. Los primeros visitando casa por casa y los segundos preparando recetas y ungüentos casi milagrosos.

• MORTUORIOS
Se encargan de preparar los difuntos para un nuevo mundo y utilizan el lino que transforman los tejedores para envolverlos. También evitan en cierto modo las enfermedades.

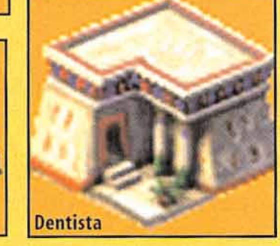
• DENTISTA
Los tres anteriores son de primera necesidad. En cambio, estos solo son usados por la gente con más recursos económicos. Contribuyen al bienestar de una zona. Al principio no son realmente necesarios.


Suministro de Agua

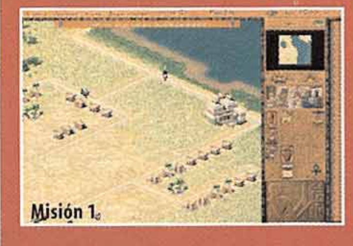

Botica


Médico


Mortuorio


Dentista

EJEMPLOS DE MISIONES


Misión 1


Misión 2


Misión 2

1-Nubt
El nacimiento de un pueblo

De simple concepción, tiene como objetivo conseguir que el jugador coja práctica en la ejecución de tareas cotidianas. Estamos hablando de la creación de casas, suministros de agua, búsqueda de alimentos y distribución, trabajos más comunes, etc. Es el momento de probar sin peligro.
Recuerda lo importante que son los arquitectos y bomberos y procura poner en práctica los consejos dados en el apartado "Una buena base"; zonas de caza separadas de las residenciales, graneros y bazares cercanos, pero no revueltos, etc.

2-Thinis
Los albores de la civilización

OBJETIVOS:
- **500 habitantes.**
- **Nivel 10 en cultura.**
- **10 casas de campo corrientes.**

Lo primero que llama la atención es la existencia de una zona rocosa rica en yacimientos de oro, lo que nos obliga a aprovechar este mineral y colocar el palacio no muy lejos de la zona. Teniendo en mente donde irán las minas y el palacio ya podemos pensar donde colocar nuestra primera zona residencial.
NOTA: Recuerda que las minas tienden a sufrir derrumbes y el único modo de evitarlo es colocar cerca un puesto de ingenieros.
La religión tampoco debe ser olvidada lo que nos obliga a levantar los primeros tributos al dios Bastet. Tras esto nos ocupamos del entretenimiento y colocamos varios quioscos –recuerda que sólo pueden ponerse sobre las intersecciones de caminos– y escuelas de malabaristas. Lo más difícil ya está hecho; ahora debes limar los detalles observando las peticiones de las casas haciendo clic en el botón derecho sobre cada una de ellas.

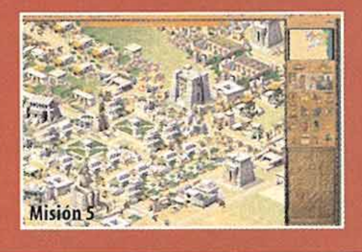
3-Perwadjyt
El frágil Nilo

OBJETIVOS:
- **600 habitantes.**
- **10 casas modestas.**
- **1 granero lleno de higos.**

Ya sabemos cómo estructurar una zona residencial, así que comenzamos la colocación de casas, agua y resto de elementos de la forma habitual. El sitio elegido no debe estar a mucha distancia de las zonas que el río inunda con sus crecidas, ya que deberemos construir granjas de higos en esta zona. En la carretera que comunique las granjas con el centro urbano se pueden construir un campo de trabajo y un granero y más cerca de las casas algún bazar.
Osiris debe ser complacido para conseguir un buen caudal del río sagrado –la productividad de la granja será mayor– y comienza a pensar en la industria de la cerámica. Crea varios pozos de arcilla cerca del agua y alguna alfarería que transforme la materia prima en objetos de uso común y, además obtendremos acceso a una nueva construcción municipal: los controles de carretera. Estos nos sirven para controlar el rumbo de la gente sin destino; colócalos en aquellos caminos por donde sólo deban pasar habitantes con algún objetivo en concreto.


Misión 3


Misión 4


Misión 5

RECURSOS NATURALES

Desde luego, la Naturaleza nos brinda un buen número en variedad y cantidad de materias primas que, sometidas a un proceso industrial determinado, nos van a permitir obtener grandes beneficios de las mismas, ya sea para su uso propio o para comerciar con ellas, siempre con el fin de obtener una economía que sea estable .

• MINAS Deben situarse cerca de las estructuras rocosas y no muy lejos del palacio, ya que éste convierte los metales preciosos en dinero. El trayecto del material suele ser objetivo habitual de los ladrones, así que es recomendable una comisaría en las inmediaciones y un puesto de arquitectos para vigilar una estructura tan delicada como la que compone una mina.

• ASERRADEROS Uno de los bienes más escasos de la zona, sin duda, es la madera. En pleno desierto no es habitual encontrar grupos numerosos de árboles así que procura aprovechar los pocos que veas construyendo cerca una de estas industrias. A mayor cercanía, mayor productividad, pero no es estrictamente obligatorio. De este material se beneficiarán astilleros, fábricas de carros y los carpinteros aparte, claro está, del comercio.

• POZOS DE ARCILLA Deben estar cerca del agua y extraen el material base de ladrillos y cerámica.

• FÁBRICAS de cerámica (alfareros), de cerveza, de fibra de lino (tejedores), de ladrillos, de papiros, de medios de transporte, etc.: Crean objetos de uso común entre los habitantes de la ciudad. No son objetos lujosos, al contrario son objetos de primera necesidad.

• JOYERÍAS Sólo van destinadas a la parte adinerada de la ciudad, claro está.

4-Nekhen
El primer faraón

OBJETIVOS:
- **1 000 habitantes**
- **10 casas modestas**
- **Destilar cerveza**

Inauguramos el periodo arcaico con un territorio semidesértico. Recuerda que las casas necesitan suministros de agua y éstos sólo pueden crearse sobre zonas húmedas, lo que nos obliga a colocar nuestras zonas residenciales no muy lejos del río –que no en la misma orilla–. Piensa cuidadosamente dónde colocar las granjas y pozos de arcilla y, como viene siendo habitual, un campo de trabajadores. El palacio en este nivel no es estrictamente necesario, aunque puede ser recomendable si la tasa de desempleo comienza a ser alarmante.

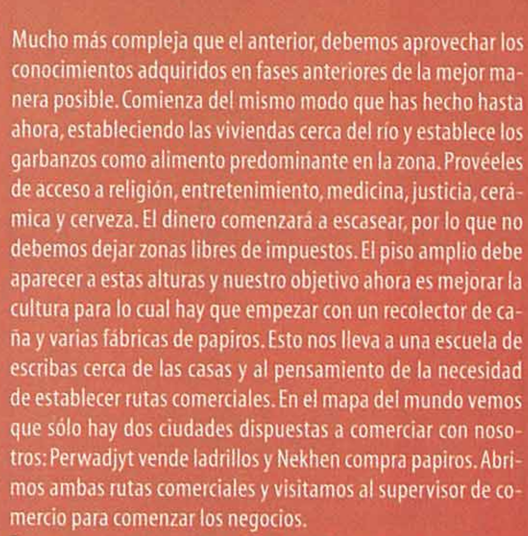
5-Men Nefer
Se ha fundado una capital

OBJETIVOS:
- **1 500 habitantes.**
- **1 piso amplio.**
- **20 puntos de prosperidad.**
- **15 puntos de cultura.**
- **9 puntos de monumentos (incluye una pequeña mastaba).**

Mucho más compleja que el anterior, debemos aprovechar los conocimientos adquiridos en fases anteriores de la mejor manera posible. Comienza del mismo modo que has hecho hasta ahora, estableciendo las viviendas cerca del río y establece los garbanzos como alimento predominante en la zona. Provéeles de acceso a religión, entretenimiento, medicina, justicia, cerámica y cerveza. El dinero comenzará a escasear, por lo que no debemos dejar zonas libres de impuestos. El piso amplio debe aparecer a estas alturas y nuestro objetivo ahora es mejorar la cultura para lo cual hay que empezar con un recolector de caña y varias fábricas de papiros. Esto nos lleva a una escuela de escribas cerca de las casas y al pensamiento de la necesidad de establecer rutas comerciales. En el mapa del mundo vemos que sólo hay dos ciudades dispuestas a comerciar con nosotros: Perwadjyt vende ladrillos y Nekhen compra papiros. Abrimos ambas rutas comerciales y visitamos al supervisor de comercio para comenzar los negocios.
Tan pronto como tengamos 800 ladrillos en nuestro almacén, deberemos edificar una pequeña Mastaba, para lo cual es muy recomendable ampliar el número de campos de trabajo. Al final no estará de más añadir un gremio de albañiles y poner mucha atención en el equilibrio entre exportación e importación por el bien de nuestra economía.

UNA BUENA BASE



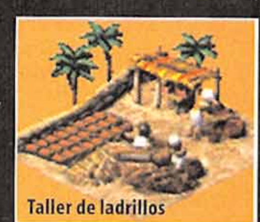


Lo que vamos a desarrollar es un ejemplo de cómo levantar una ciudad desde la nada. Sólo es una de las posibilidades, y seguro que no la mejor. En este tipo de juegos hay una serie de factores que sí se deben seguir, pero el resto puede hacerse de mil maneras.

1 Lo primero es elegir un emplazamiento para nuestro primer bloque de viviendas y rodearlo con carretera tal y como muestra la figura. El tamaño del ejemplo es un ejemplo, pero pueden hacerse de mayores proporciones. Si se optase por esto último será necesario colocar caminos por el interior ya que quedarían zonas incomunicadas.
2 Creamos las primeras viviendas, un suministro de agua y, en esta ocasión, hemos optado por colocar un camino que atraviese el bloque. Llenar todo de viviendas es inviable así que decidimos colocar dos hileras en la zona interior de la carretera.
3 Los huecos interiores pueden ser aprovechados para colocar jardines y estatuas a la vez que nos ocupamos de tres servicios básicos para el mantenimiento de la zona: bomberos, arquitectos y comisaría. En la parte exterior también colocamos un templo y un quiosco de actuaciones en una de las esquinas (se colocan encima de la carretera).
4 Esa gente que ahora vive en nuestras tierras necesita trabajo y comida, y ambas cosas pueden ser satisfechas con la colocación de granjas. Dependiendo del terreno serán granjas aluviales o de pradera, pero ambas se situarán en zona algo alejada de la residencial. En el camino que las una, podemos poner un granero y varias casas destinadas a los trabajadores de estas granjas. Las granjas también necesitan la vigilancia de arquitectos y demás servicios, no olvidarse.
5 Una segunda zona residencial puede ser construida cerca de la primera, y entre ambas una plaza de festivales donde la gente se reúna en las celebraciones especiales. No debemos olvidarnos de algún bazar que haga llegar la comida a las casas, escuelas de danza y malabarismo, más templos...
6 Es el momento donde las casas deben notar nuestros esfuerzos evolucionando hacia una mayor categoría. Las cabañas deben dar paso a pisos modestos, y si esto no es así debemos comprobar cuál es la razón –clic derecho sobre las casas–.
7 Poco a poco iremos extendiendo los límites de la ciudad y explotaremos los recursos naturales de manera más diversa –aserraderos, minas, canteras, pozos de arcilla, pesca...–, proporcionaremos más servicios a la gente –médicos, magistrados, monumentos, entretenimientos varios...–. Las posibilidades son múltiples y dejamos en tu mano que busques la ciudad perfecta.


Alfarería

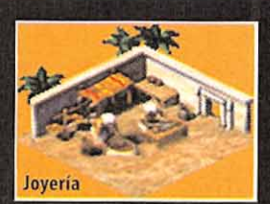

Aserradero


Taller de ladrillos


Cervecería


Fábrica de papiros


Carpintería

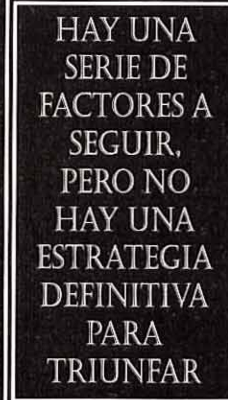

Joyería


Fábrica de tejido


Pozo de arcilla


Astilleros

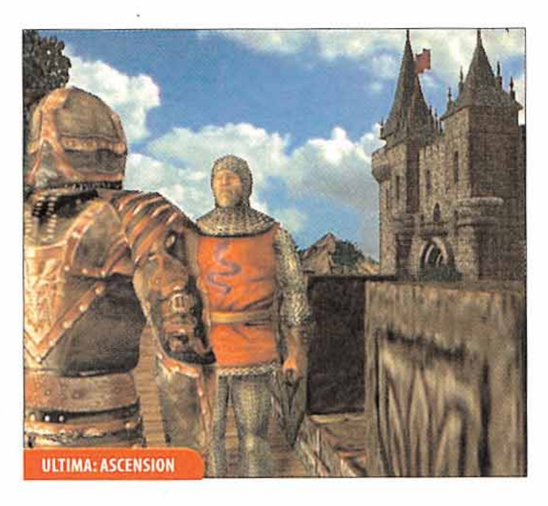

Mina de oro



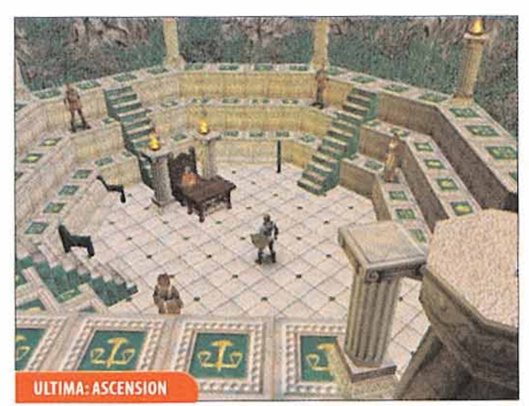
Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Maniacos Iguales Ante la Ley

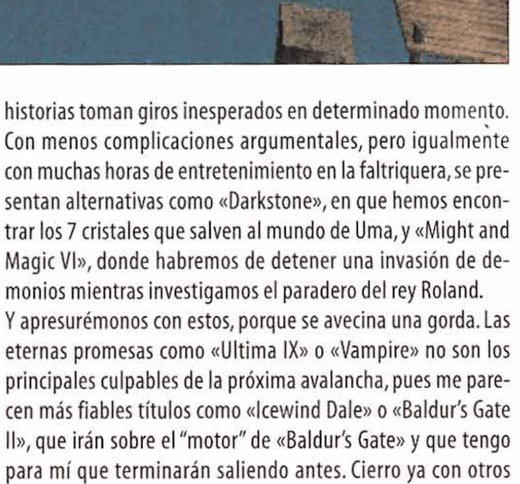
Resulta grato ver cómo, mes tras mes, nuevas y hasta ahora desconocidas caras se incorporan a nuestra humilde reunión. Y cuando digo lo de desconocidas, no lo digo en el sentido de que no correspondan a viejos conocidos de nuestra misma especie. No, en estas reuniones no discriminamos por especie.


ULTIMA: ASCENSION


ULTIMA: ASCENSION


ULTIMA: ASCENSION

Y es que la variedad de faces en el universo es infinita. A nuestra reunión pueden venir todos, lo único que exigimos es ganas de disfrutar de aventuras y de compartir historias con los colegas. Por lo demás, aceptamos incluso tipos esféricos en los que no hay definido un rostro como nosotros lo entendemos.
Para razas variadas precisamente es muy adecuada la última gran novedad en JDR, «Planescape: Torment». En este universo de AD&D podremos encontrar de todo, viajando de plano a plano a través de la ciudad de los portales, Sigil. Como sabéis, utiliza el mismo motor que «Baldur's Gate», al que se asemeja completamente en estilo. Las buenas noticias es que no hoy, ni de lejos, tanto combate ni tan difícil como en aquél. Hay mucho diálogo con personajes, muchas búsquedas que realizar, y muchas incógnitas que despejar en la historia. En el apartado de puntos negativos, se sigue echando de menos algún enigma que ponga a prueba nuestra inventiva. Y se ha publicado en inglés únicamente.
Otros entornos, con un sistema de juego análogo, se nos proponen en los conocidos «Baldur's Gate» y «Fallout 2», a los que no hay que olvidar en nuestro repaso de JDR. Como es sabido, el primero tiene lugar en la costa de la Espada de los Reinos Olvidados, también de AD&D. Por el contrario, «Fallout 2» se ha buscado un escenario más próximo en lo geográfico, como es la costa de USA, pero esperemos que tan o más imaginativo, ya que se ubica en una hipotética época postnuclear. En el primero habremos de investigar sobre una misteriosa trama económico-política, mientras que en el segundo el objetivo es salvar a la aldea del protagonista. Lo que pasa es que ambas

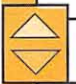

historias toman giros inesperados en determinado momento. Con menos complicaciones argumentales, pero igualmente con muchas horas de entretenimiento en la faltriquera, se presentan alternativas como «Darkstone», en que hemos encontrar los 7 cristales que salven al mundo de Uma, y «Might and Magic VI», donde habremos de detener una invasión de demonios mientras investigamos el paradero del rey Roland.
Y apresurémonos con estos, porque se avecina una gorda. Las eternas promesas como «Ultima IX» o «Vampire» no son los principales culpables de la próxima avalancha, pues me parecen más fiables títulos como «Icewind Dale» o «Baldur's Gate II», que irán sobre el "motor" de «Baldur's Gate» y que tengo para mí que terminarán saliendo antes. Cierro ya con otros nombres para que luego no nos cojan por sorpresa: «Revenant», «Soulbringer», «Neverwinter Nights», «Arcanum», «Throne of Darkness».
Os dejo hablar, chicos, y perdonad el rollo.

OTROS MANIACOS

Comenzamos hablando de **«Might and Magic VI»**, del que nos pregunta alguna cosa Juan Antonio Núñez, de Ciempozuelos (Madrid). Pese a haber recorrido más de la mitad del enorme territorio de Enroth, haber visitado sus mazmorras y cumplido múltiples misiones, no ha hallado al travieso Nicolai. Como recordáis, el tal principito se pira con vosotros del castillo Ironfist para dejaros en la estacada a las primeras de cambio al ver el mal rollito que os traéis. Pues Nicolai está buscando entretenimiento; ¿dónde puede encontrar el chaval algo divertido en Enroth, país en que no

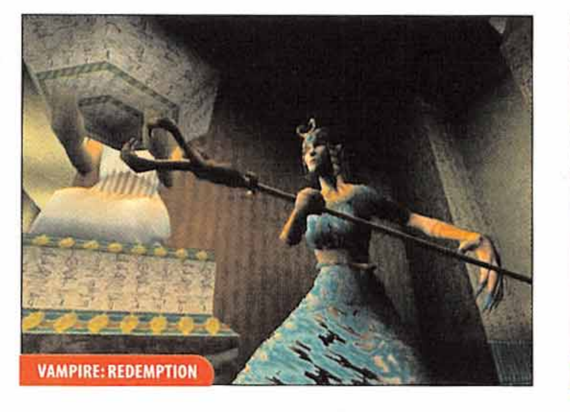
CalabozoLISTA

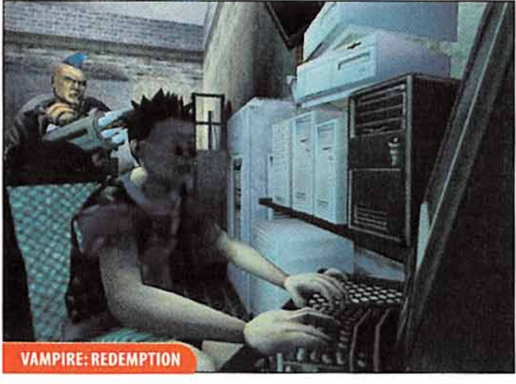
Este mes presenta nuestra Calabozolista es un compendio de los mejores juegos publicados en el último año, juegos que han mantenido una presencia más o menos continua en ella durante el periodo indicados.
Ahí están «La Sombra sobre Riva», que llevaba un tiempo sin mostrar el hocico, y «Might and Magic VI», acompañando a las obras de Black Isle, «Fallout 2» y el inamovible «Baldur's Gate», que se aferra a su trono como si temiera la inminente llegada de un parricida, que no de otra forma cabe calificar a los JDR que utilizan su sistema de juego.
Y junto a ellos, un clásico en el género, del que de vez en cuando os acordáis unos cuantos y lo aupáis al grupo de los cinco favoritos del mes. Hablo de «Dark Heart of Uukrul», que se muestra más incombustible que otros que gozaron de mejores puestos, como el «Shadowlands» o el «Lands of Lore».



Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
3.-	Fallout 2
4.-	Realms of Arkania: La Sombra sobre Riva
5.-	Dark Heart of Uukrul


VAMPIRE: REDEMPTION


VAMPIRE: REDEMPTION


BG: TALES OF THE SWORD COAST

hay Disneylandia o similar? Pues en un circo. Y es intrínseco a los circos ser ambulantes. Seguro que has encontrado las distintas ubicaciones del circo, en Bootleg's Bay, Mire of the Damned y Blackshire. Sólo te queda llegar en el momento adecuado: por ejemplo, el circo está en la Ciénaga en agosto.

Hay más preguntas. Juan Antonio ha explorado las alcantarillas de Free Haven y, como lo ha hecho bien, ha hallado una habitación secreta... en la que no hay nada. Qué desilusión. Eso te pasa por llegar demasiado pronto: no te preocupes, uno de los miembros del Concilio te pedirá que localices a un tipejo en las citadas fosas, y será ese el momento en que, por arte de magia, alguien se te aparezca allí.

Aún le queda preguntar cómo se entra en el Templo Superior de Baa, en Kriegspire, ya que al intentarlo le dicen que sólo pueden entrar los seguidores de Baa. Tampoco te preocupes, a todo le llega su momento. Una vez cumplas las misiones del Concilio, descubrirás que hay un traidor; pues bien, para desenmascararlo, alguien te proporcionará la vestimenta adecuada para que te hagas pasar por seguidor de Baa y puedas entrar a buscar las pruebas que incriminan al malo. Finalmente, anotemos que los puntos de Juan Antonio se dividen a partes iguales entre el juego de sus desvelos, y **«Baldur's Gate»**.

Tratamos ahora de este juego, para lo que cedemos la palabra a Jon Alonso, de Bilbao. Jon empieza por calificarlo como "el mejor juego de ordenador que han poseído mis manos". "La trama es simplemente excepcional", según Jon, con lo que estoy casi de acuerdo –«Fallout 2», «Planescape», «Wizardry», «Ultima», suelen estar a la misma altura–. Jon terminó el juego con una ladrona (Imoen), un bardo (Garrick), un explorador (Minsc), un guerrero (Khalid) y una druida (Jahheira), liderados por un mago. Recomienda escoger personajes que sean compatibles con el alineamiento del personaje principal, y afirma que es indispensable contar con un druida o un clérigo, ya que son los únicos que poseen oraciones de curación.

Para ganar experiencia, algo que siempre falta en este juego, Jon afirma que un buen lugar de entrenamiento es la cueva de los dracos en el Bosque de las Capas, donde cada vez que descansemos nos aparecerá un Draco adulto, cuya derrota proporciona unos jugosos 1.400 puntos. También proporciona un valioso consejo para derrotar enemigos poderosos: lanzarles un hechizo de "Hechizar a persona". Hecho esto, se le quita el arma y se le deja pelear con las manos desnudas; si es mago, se pueden malgastar sus hechizos. De esta forma, quedará muy debilitado. También nos cuenta Jon una estrategia para el combate final, que no desvelaré de momento. Lo que sí os digo es que sus seis puntos van para el juego de referencia. Respecto a «Tales of the Sword Coast», aún no está publicado en España, pero estamos ansiosos de que así se haga, pues incluso también va a salir traducido al castellano. No sé por qué no somos muy dados a los escenarios. Preferimos juegos completos, y por eso las casas prefieren no traerlos, pero en este caso se va a hacer una excepción

Una vez más, los ponentes habéis sido en la mayor parte humanos, pero eso no quiere decir que estemos cerrados a aportaciones de gnomos, enanos, elfos o marcianos. De hecho, las esperamos ansiosos. Que no, no discriminamos por especie. El próximo mes, más.

Ferhergón

BG: TALES OF THE SWORD COAST


ICEWIND DALE


ICEWIND DALE

El corazón de Uukrul

Érase una vez un JDR que cabía en un disquete de 720 KB, de los de baja densidad. Era un juego que no tenía buenos gráficos, sólo líneas que representaban paredes y poco más. Y los héroes, cuando nos los enseñaba, eran monigotes del tamaño de un cuadrado. Y, sin embargo, este patito feo iba a proporcionar muchas horas de entretenimiento y durante años a muchos maniacos.

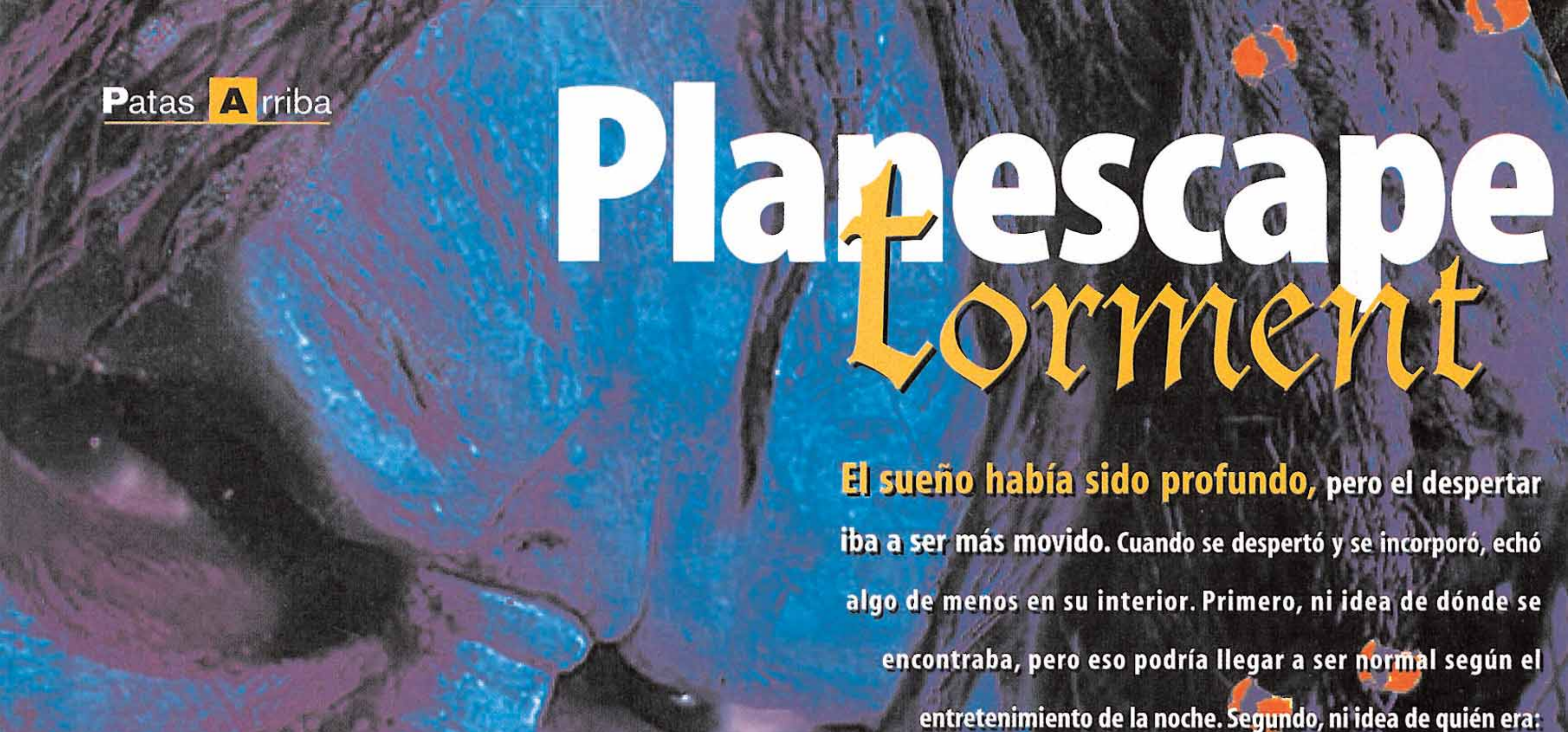
Hablo de «Dark Heart of Uukrul», el cual, como ya sabréis quienes hayáis leído la lista de este mes, se vuelve a colar entre los cinco favoritos. En la ya extensa historia de dicha lista ha habido muchos juegos que han mantenido su dominio durante largos periodos de tiempo, pero todos han caído y desaparecido. ¿Todos? No, el JDR de Uukrul, que nunca ha tenido hegemonía, sigue sin embargo reapareciendo una y otra vez en la Calabozolista. Y yo me pregunto, ¿por qué?

Porque si hay un juego que pueda parecer obsoleto en estos tiempos que corren, ese es, sin duda, el que nos ocupa. Gráficos más simples no se han visto en la vida, desde los tiempos de la CGA –no me extenderé en explicar que no siempre los PCs han tenido tarjetas de vídeo en color–. Y, sin embargo, ahí está. Las causas hay que buscarlas en la profundidad. «DhoU» suponía, y supone, para el jugador un reto constante. Sí, los monstruos no asustan, pero si quieres derrotarles tienes que ser un consumado estratega del combate. En efecto, el cursor del ratón no cambia de forma, pero los enigmas que se plantean para avanzar exigen cuantiosas dotes de ingenio. Por descontado, el escenario no es multicolor, pero te exigirá una minuciosa exploración para encontrar las pistas que precisas.

«Dark Heart of Uukrul» no aburre; siempre hay algo que hacer, siempre un reto que superar. Y luego, si lo consigues, la satisfacción de haber superado, momentáneamente, el ingenio de sus diseñadores. Y así santuario tras santuario, combate tras combate, trampa tras trampa.

«Dark Heart of Uukrul» oculta bajo su aspecto simple de juego de laberintos, un desafío para todo maniaco que quiera emociones fuertes y, sobre todo, no tenga miedo a quedarse atascado días, semanas, meses... pero sabiendo que al final saldrá de allí y seguirá a la búsqueda de ese corazón oscuro inaprehensible.

Ahora entiendo porqué sigue en nuestra lista: todavía hay gente que lo va terminando, y se da cuenta, después de tanto sufrimiento, del tesoro que ha tenido en su ordenador.



Planescape Torment

El sueño había sido profundo, pero el despertar iba a ser más movido. Cuando se despertó y se incorporó, echó algo de menos en su interior. Primero, ni idea de dónde se encontraba, pero eso podría llegar a ser normal según el entretenimiento de la noche. Segundo, ni idea de quién era: **esto sí era realmente grave.**

El estupor quedó roto por el sonido inconfundible de huesos que entrechocan. De entre ellos salía una voz crujiente, con origen en una calavera flotante. La cosa no le resultaba extraña, pero no sabía por qué. Quizá Morte, que así se autodenominada el extraño ser, despejara algunas dudas. Pero entre ellas no estaría su nombre, ya que se le refirió como "El Sin Nombre" (The Nameless One); lo siguiente que hizo fue leerle unas anotaciones que, a modo de diario, llevaba trazadas con cicatrices en la espalda. De hecho, no eran esas las únicas que surcaban su cuerpo, haciendo de su aspecto algo formidable.

Los trazos de tan dolorosa forma escritos le decían algo sobre encontrar su diario y buscar a un tal Pharod, el tipo que le había llevado a su paradero actual. Paradero que, por cierto, desconocía. Morte le informó de que se trataba del Mortuorio, en Sigil, la Ciudad de las Puertas. Como el nombre invitaba a pensar, aquí llevaban a los muertos para que fueran tratados por los Dustmen. La deducción era evidente: si estaba allí, y allí iban a los muertos, quería decir que había resucitado. Y si consideramos que no se acordaba de nada, implicaba que podría haber muerto y resucitado unas cuantas veces ya. Y es que "El Sin Nombre" era inmortal.

EL MISTERIOSO PHAROD

Pese a la absoluta carencia de recuerdos, al menos tenía alguna pista de por donde empezar a buscarlos. Y eso gracias a las anotaciones en la piel de su anterior encarnación. Pero para hallar al tal Pharod lo primero era abandonar su actual prisión. Uno de los zombies que deambulaban por la sala tenía la llave de la misma, con lo que pudo acceder al resto de la planta. Aquí se topó con curiosos personajes con los que trató de entablar conversación, en algunos casos con éxito.

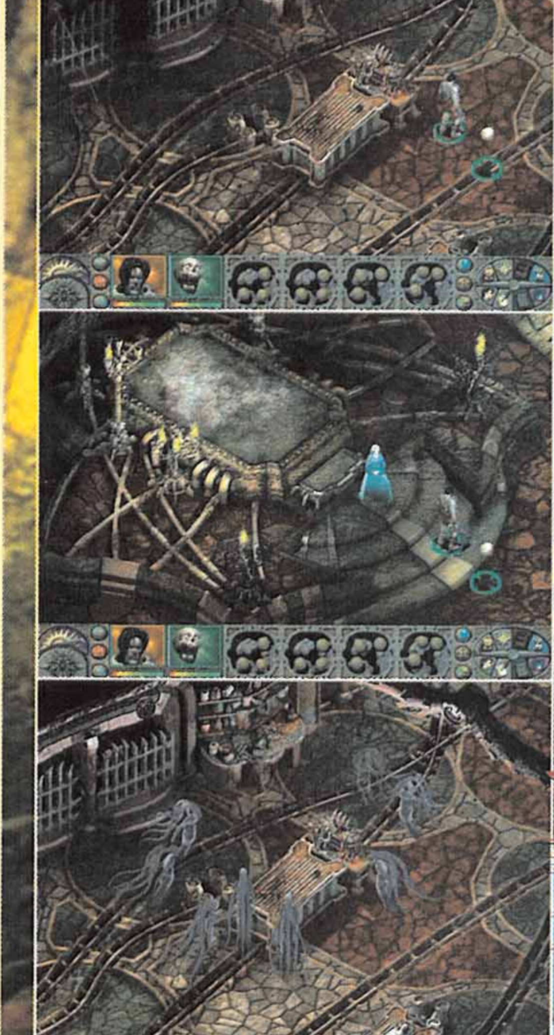
Uno de los más interesantes era un tal Dhell, quien se encargaba de anotar todas las entradas al edificio. Entre ellas, estaba la tuya con la de una tal Deionarra, quien había llegado contigo, y que estaba enterrada en la planta baja. También desde aquí se sale a la ciudad. La conversación con Deionarra fue de lo más instructiva, ya que iluminó algunos aspectos del pasado, si bien con una luz no muy clara. Por lo menos, recordó cómo podía resucitar: su atípico poder parecía no limitarse a sí mismo.

Respecto a la salida, el tema había que tratarlo con un tal Soego, de quién podría obtener la llave, ya fuera por las buenas, mediante diálogo embaucador, o por las malas. Tras la puerta, ante él se abría en todo su "esplendor" la ciudad de Sigil; no se podía decir que el aire fresco revolviera sus cabellos, pero al menos era aire abierto aquello que respiraba.

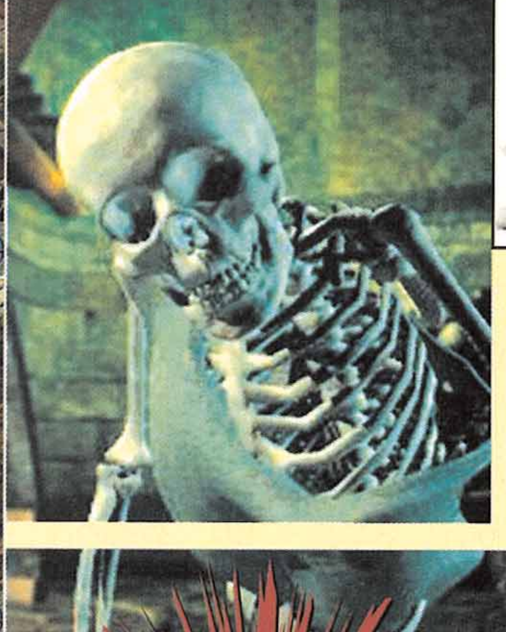
Sus primeras pesquisas sobre el tal Pharod le descubrieron que se trataba de una Coleccionista en tratos con los Dustmen. En suma, un proveedor de cadáveres para ellos. Sobre su paradero, poco más se sabía: el sitio en que se acumulaban los Coleccionistas era Ragspicker Square, ya fuera del centro histórico de Sigil, también llamado la Colmena.

En tal lugar habitaban tipos aún más extraños de los que había visto en el céntrico barrio. Mejor no tratar mucho con ellos. Más interesante era la compañía de una vieja llamada Mebbeth, y que habitaba en una cabaña de la plaza. Entre otras cosas, la anciana le podía curar de las heridas que sufriera, y enseñarle magia, eso sí, tras hacerle unas cuantas tareas domésticas. Finalmente, Mebbeth le informó de que Pharod no vivía en la plaza, sino debajo de ella, no sabía dónde. Para penetrar en esas profundidades, había que atravesar un portal sito al norte de la misma. Lástima que no conociera qué llave lo activaba.

A la caza de los recuerdos



La primera aparición de las sombras no deja de producir la previsible inquietud en el protagonista.











El nigromante aquí oculto ha oído de la presencia de un inmortal y trata de aprovechar la situación.

Subsiguientes investigaciones le condujeron a un tal Creeden, habitualmente en las proximidades de la Oficina de Control de Enfermedades. Pero él tampoco supo darle razón sobre el ansiado objeto, aunque al menos le chivó que había visto a Iron Nalls usar el portal. Y fue ésta quien al fin aclaró el misterio: algo tan simple como chatarra era lo que necesitaba; ella misma le proporcionó lo necesario.

Pero tanta caminata por estrecha calle despierta la sed, por muy inmortal que se sea. Era obligada una visita a la taberna más conocida de la ciudad, El Cadáver Humeante (The Smoldering Corpse), sobre el origen de cuyo nombre no nos detendremos. Allí trabó conversación con varios tipos interesantes: Cendrian, Ebb, O. Pero, sobre todo, con un tal Dak'kon. Al parecer, habían trabajado juntos en el pasado; de hecho, estaba ansioso por unirse a la pareja de aventureros. Y así lo hizo, aportando sus habilidades de mago y guerrero.

El portal de la plaza conducía a una de otra forma inaccesible puerta que, a su vez, daba paso unas barracas subterráneas, antesala de la Aldea Subterránea. En el palacio de tan nauseabundo lugar habitaba el líder de estos marginados, el misterioso Pharod. Algunas incógnitas recibirían por fin respuesta.

ENTRE MUERTOS Y RATAS

Sin embargo, Pharod no era un tipo filantrópico. Y pese a las evidentes muestras de reconocerte que dio, no abriría el pico mientras no le hicieras un pequeño favor. En concreto, quería que recuperaras para él una esfera de bronce de extraños poderes, que se había perdido por las Catacumbas de las Piedras Lloronas (Weeping Stone Catacombs). El panorama dejaba de ser agradable, sobre todo si se tenía en cuenta que tan agradable sitio era el escenario de la confrontación entre dos facciones igualmente indeseables: las Naciones Muertas (Dead Nations) y Muchos-a-Uno (Many to One). Los primeros, un pueblo de zombies; los segundos, una tribu de ratas con cráneo.

El caso es que el paradero de la puñetera esfera era la Naciones Sumergidas (Drowned Nations); para llegar allí no había más remedio que atravesar alguno de ambos territorios. Como quiera que los zombies son aparentemente más civilizados, optó por seguir esta senda.

Nada más llegar el grupo fue atrapado por Hargrimme the Bleak, lugarteniente del Rey Silencioso de los Muertos. Como mensaje principal, el de que era prisionero y sólo podría salir de las Naciones muriendo, paradójicamente, o bien mediante autorización especial del Rey. La siguiente cita fue con Soego, el portero del Mortuorio, que también hacía turismo por estas áreas.

Para otorgar el permiso, Hargrimme se iba a valer de los servicios de los aventureros para eliminar unas cuantas ratas que poblaban para de su reino. Tras ello, confió a nuestro héroe su desconfianza en Soego, encargándole que lo investigara. Nada mejor para ello que leer su diario, guardado en el cofre del que, por otro lado, no se separaba. Salvo para acudir a convencer a los Muertos de que opten por morir de verdad, en vez de mantenerse en este estado de falsa vida, mensaje que venía predicando desde su llegada.

Un esqueleto está en tan esquizofrénica situación y, al decírselo a Soego, irá a convertirle a toda velocidad, dejando su cofre a disposición del Sin Nombre. El diario revelará que es un traidor al servicio de Many-as-One, como no podía ser de otra forma. Hargrimme, tras hacer justicia, obtendrá del rey el permiso de salir de sus Naciones; además, enterado de la búsqueda del inmortal, le abrirá el camino hacia las Naciones Sumergidas.

No obstante, antes de irse, nuestro héroe no desechó la oportunidad de aprender a comunicarse con los muertos, habilidad que enseñaba Stale Mary. Asimismo, se llevó como espléndido souvenir la cabeza del desenmascarado Soego.

Las Naciones Sumergidas no tenían un recorrido tranquilo, ya que estaban habitadas por numerosos Vergouilles y también algunos buenos ejemplares de Trocopotaca. No obstante, fuera de esto y de algunas trampas, su exploración no presentó mayores complicaciones. El grupo encontró la esfera pedida por Pharod, y el jarro mágico de agua del que les había hablado Glyve en las catacumbas –una cabeza parlante en la pared–. Pero no fue esto lo único: al sur había un pasaje sellado... aquí entró el Sin Nombre sin compañía.

LA PRIMERA ENTREGA DEL DIARIO

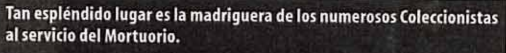
El pasaje conducía a una tumba. Y la tumba estaba repleta de trampas, lo que no era necesariamente malo. En el centro, había un ataúd, sin duda, del legítimo ocupante de la tumba. Rodeándole, paredes inscritas por extraños mensajes, cuya lectura podría ser interesante.

Pero la entrada, aparentemente directa, a la sala central, no era tan obvia, pues al penetrar en ella, el Sin Nombre fue trasladado mágicamente a otra de las cámaras que la rodeaban. En el sarcófago había una llave, pero por mucho que tratara de entrar a la sala central, volvía a la misma cámara. Estaba atrapado, y además cuando pisaba el símbolo, un tremendo rayo se descargaba sobre su cuerpo. Entonces lo recordó: era inmortal, si el rayo le mataba, resucitaría en otro sitio. Y así lo hizo: tras morir estaba de nuevo en la entrada de la tumba.

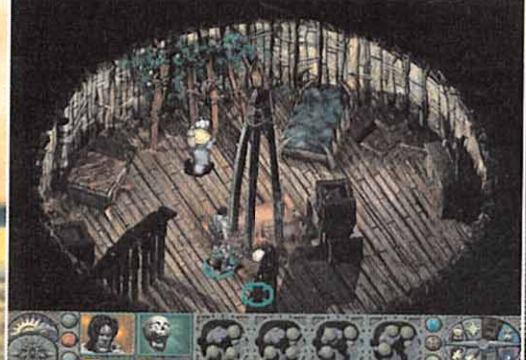
Se encaminó al centro, y, de nuevo, fue trasladado, pero a otra cámara, en virtud de la llave que portaba. Aquí había otra: así que repitió el proceso descrito hasta que, eventualmente, pudo entrar en la sala central. ¿Y qué descubrió? Pues que la tumba era, como no podía ser menos, SUYA. Y las inscripciones de la pared lo eran también y contaban aspectos de su historia. Como ➤







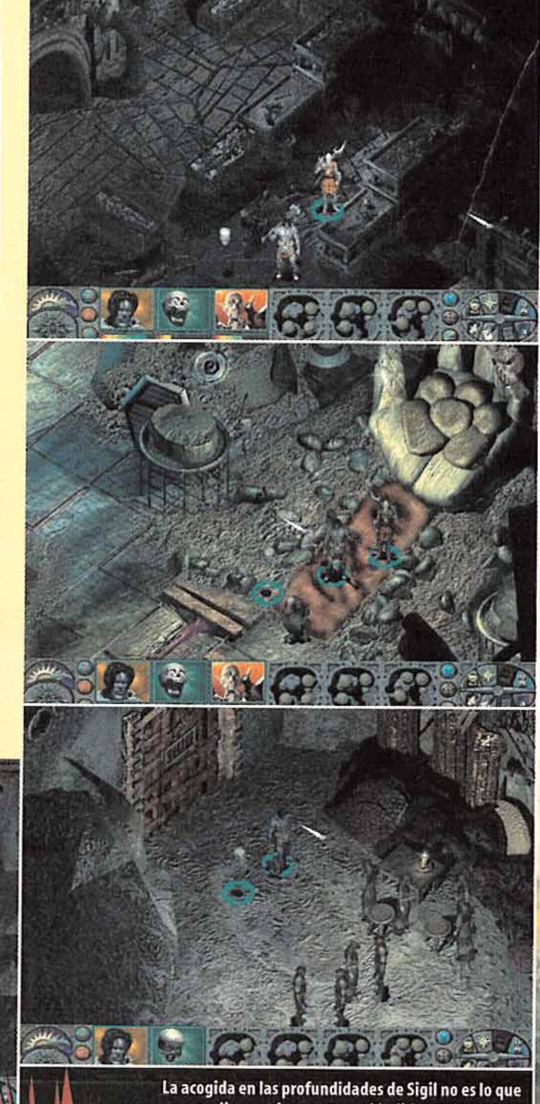
Tan espléndido lugar es la madriguera de los numerosos Coleccionistas al servicio del Mortuorio.



La vieja Mebbeth proporciona una valiosa ayuda, pero oculta más de lo que muestra, seguro.







La acogida en las profundidades de Sigil no es lo que se dice precisamente espléndida o calurosa.

información más relevante, había una nota de que no se fiara del cráneo, y otras referentes a un acoso por parte de un misterioso "cazador" y unas sombras.

Tras informarse suficientemente, procedía abandonar la tumba, para lo que se valió de la llave que escondía su propio ataúd. Fuera de le esperaban Dak'kon y Morte, intrépidos compañeros de viaje. Con la esfera, la jarra de agua y la inquietante información conseguida, era un buen momento para volver a por Pharod. Y esta vez no le valdrían subterfugios para escabullirse de soltar lo que sabía.

La incredulidad que se reflejó en los ojos del coleccionista al ver al grupo sólo fue comparable a la alegría que le produjo la toma de posesión del tesoro. Aún con cierta reticencia, comenzó su historia, desmadejada, y de la que se venía a concluir que su hija había encontrado al Sin Nombre muerto en un infrecuentado lugar del Callejón de los Suspiros (Alley of Lingering Sighs).

En ese momento, aparece la espléndida mujer que es su hija, que responde al nombre de Hannah, y con lo que ya había tenido un encuentro, algo desangelado, en la Colmena. Y es que Hannah, cuenta con un espléndido cuerpo, pero que incluye una larga y serpenteante cola. En todo caso, la fémina no tendrá inconveniente en incorporarse a la banda y guiarles al lugar de autos. Gracias a ella, el grupo ganará sus dotes de ladrona.

Así, abandonaron los subterráneos de Sigil y retornaron a la superficie, a la zona sureste de la Colmena, frente a una puerta pintada, pero con tanta pericia que parece de verdad. La vida y la aventura seguían, pero de la primera ya no podría disfrutar Pharod: tras abandonarle, las sombras se congregaron sobre él y lo arrastraron fuera de ese valle de lágrimas.

UN CALLEJÓN CON VIDA PROPIA

El caso es que la puerta pintada es el acceso al refugio de los Ladrones, que a su vez parece el único camino al Callejón de los Suspiros. Pero, ¿cómo se atraviesa una puerta pintada?. Hannah lo sabe: con los ojos cerrados. Y es que la puerta es real, lo que pasa es que está encantada de manera que parezca falsa al acercarse, con lo que uno se cree que está pintada.

El refugio puede ser atravesado por la vía de la confrontación o del escape. La primera requiera abrir la puerta del salón principal y enfrentarse a más de una docena de tipos duros, que seguramente den numerosas veces con los huesos del Sin Nombre en la tumba figurada. La segunda vía pasa por subir al tercer piso y acabar aquí con un mago, quien posee una llave que permitirá abrir la puerta del sur del salón citado, desde la que uno se puede deslizar hasta la salida sin ser visto, tal y como informa Sybil a nuestros héroes. Por cierto, nunca se sabe cuándo estas cosas pueden ser útiles, pero en las proximidades de la escalera del primer piso se puede encontrar una palanca.

Eventualmente, la cuadrilla llegó a un solitario callejón, cuya tranquilidad sólo era interrumpida por el monótono trabajo de un Dabus. Un rápido recorrido y llegaremos a una puerta entreajda, tras la cual fue donde Hannah encontró el cuerpo del Sin Nombre. Algunos recuerdos de éste se despertarán, completando la información, para saber que falleció a manos de un grupo de Sombras.

En esta tesitura, se mostró ante ellos el "espíritu" del Callejón. Imposibilitado por las reparaciones de los Dabus de seguir manejándose con libertad, solicitara del grupo, primero, que consigan distraer al solitario Dabus de sus quehaceres. Para ello, nada mejor que informarle de la muerte de uno de sus compañeros, certificada por el cadáver que hay en el interior de la única casa del callejón. Por cierto, entre sus restos hay un mazo, que también puede venir al pelo más adelante. El Callejón completará la trampa, encerrando al Dabus en la casa sin dejarle posibilidad de salir a reanudar su trabajo.

Sigil es una ciudad llena de sorpresas y de puertas, con unos subterráneos insondados

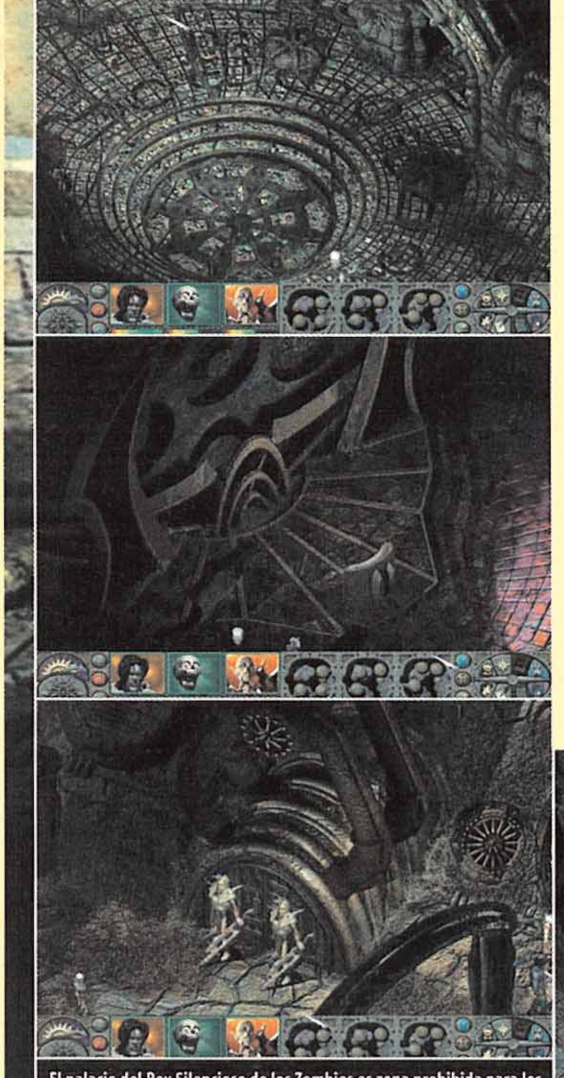
Una vez eliminada esta amenaza, la petición del espíritu es que sean reparados los arreglos del Dabus ("el desenladrillador que lo desenladrille..."). Para ello, se precisan un mazo y una palanca, de los que se habrá provisto el grupo previsoramente. Con ambos útiles, es cuestión de encontrar las "chapuzas" realizadas, que son dos.

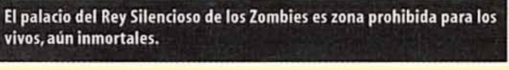
Con la ayuda de los héroes, el callejón habrá recuperado sus poderes de alterarse, y tal hará para proporcionar al grupo un acceso a los Barrios Altos de Sigil. Por fin, oportunidad de codearse con los de nuestra propia clase.

Pero, como en todos lo sitios cuecen habas, nada más entrar un comando de rateros, con forma de rata además, robarán del Sin Nombre a Morte, cual mero objeto de valor y olvidándose de sus sentimientos.

EN LOS ALREDEDORES DE LA TORRE DEL ASEDIO

El barrio en el que se encontraba el grupo tenía como principal atracción para el viandante una temible construcción, con forma de torre de asedio, y cuyos orígenes eran desconocidos, aunque lo más probable es que procediera de la Guerra de Sangre que asola los planos. Claro que la mera posibilidad de que este fuera su origen no dejaba de generar escalofríos: ¿no estaba Sigil protegida de esta clase de conflictos?





El palacio del Rey Silencioso de los Zombies es zona prohibida para los vivos, aún inmortales.





La alternativa a las Naciones Muertas la constituye este gran calabozo poblado de ratas.



Este misterioso ser está formado por la voluntad colectiva de múltiples ratas individuales, lo que le da un temible poder.

En todo caso, el grupo tenía problemas más inmediatos que afrontar, como era la recuperación de Morte. Una rápida indagación y se supo que el culpable del inusitado secuestro no era otro que Lothar, el Maestro de los Huesos, cuya residencia estaba en una casa en ruinas al sur del barrio. Por supuesto, nadie lo había revelado.

En efecto, la casa daba acceso a través de una trampilla al dominio del nigromante. Por suerte, no estaba en modo violento, y accedió a intercambiar a Morte por otro cráneo de mayor o igual valor. De hecho, sugirió el que podrían encontrar en una tumba al sur de las Naciones Sumergidas. Evidentemente, como bien sabía nuestro protagonista, allí no había ningún cráneo; comunicada esta información, Lothar insistió en el intercambio, pero sin sugerir alguno en especial. ¿Qué le parecería el de Soego? Por fin, accedió al trueque. Y arrojó un poco más de luz sobre el pasado del Sin Nombre. La inmortalidad era responsabilidad de una bruja, Ravel Puzzlewill, confinada en un laberinto por la Señora del Dolor, la reina de Sigil. Tal vez alguien el Salón de Fiestas (Civic Festhall) podría proporcionar más información.

Esto estaba muy bien; el problema estribaba en que la tal Ravel no era más que el personaje de un cuento para niños, como nuestro "hombre del saco". Y, además, si la mitad de lo que se contaba de ella era verdad, mejor que siguiera siendo un personaje de ficción. El destino del Sin Nombre estaba, al parecer, en manos del "coco" de Sigil.

Ya con Morte en el grupo, no estaría de más conocer el barrio. Aparte de la torre citada, era de especial interés La Fundición, sede de la facción de los Godsmen. Para conocer su interior, es necesaria alguna disculpa, por ejemplo, llevar un mensaje de Giltspur para su líder, Kendar. Giltspur es un voceador que ejerce cerca del mercado.

Son muchas las cosas que se pueden hacer en el interior de la Fundición, entre ellas, hacerse de la facción de los Godsmen y conocer así su proyecto secreto, que secreto dejaremos en esta historia. Interesa más conversar con un genio incomprendido, llamado Nihl Xander. Resulta que al padre le fue encargada una máquina de los sueños por alguien parecido al Sin Nombre hace mucho tiempo. El proyecto, a la muerte de su padre, pasó a él, y siguen esperando al misterioso contratista. Hasta ahora, claro, que ha llegado el Sin Nombre.

Sólo faltan tres componentes para acabar con el artefacto. El primero es una muestra de carne y sangre propias, lo que lo podremos suministrar con ayuda de un farmacéutico. El segundo es una jaula especial, que únicamente se puede encontrar en el interior de la torre del asedio. El tercero, para la comodidad del usuario, consiste en una almohada de ataúd.

Respecto a la jaula, su consecución exige entrar en la Torre del Asedio, cuya entrada es desconocida para la gente. Por suerte, no para todos: Lazlo, en el interior del Mercado, tiene valiosísima información sobre la localización del portal que conduce a su interior, y de la llave para activarlo. La llave es un deseo, paradójicamente, el deseo de no entrar a la torre. Por eso es tan difícil hacerlo.

No obstante, el dominio y autocontrol de nuestro héroe son tales que permitirán el indeseado acceso. Su metálico interior está presidido por Coaxmetal, un siniestro gólem con un no menos siniestro propósito sobre el futuro de Sigil, y del que es mejor no preocuparse. El caso es que Coaxmetal proporcionó al grupo la jaula en cuestión y, además, un arma muy especial hecha a medida del Sin Nombre, con la que podría morir de verdad y para siempre. Lo que pasa es que dicha arma sólo podría ser usada en una zona separada de los planos, extradimensional...

DE EPICÚREO POR LA VIDA

Era ahora el momento de retomar los consejos de Lothar e investigar un poco más sobre Ravel Puzzlewill, para lo que era de obligada visita el salón de los Sensates, facción dedicada a conocer sensaciones de todo tipo mediante sus sentidos.

El Festhall, su sede, está en el barrio alto, el más alto y más pijo, de la ciudad. También hay aquí un lupanar disfrazado de cosa intelectual. En su interior se puede entablar relaciones diversas, pero la que más interesa, de momento, es con Fall-from-Grace. Si se convence de que es mejor sentir de primera mano que que te lo cuenten, se unirá al grupo del Sin Nombre, aportando sus conocimientos de clérigo al mismo. Antes de que se decida, no obstante, habrá que hablar con sus diez alumnas en el propio edificio. No se acabarán aquí las andanzas del grupo en el interior del peculiar club.

Unas breves cuestiones en el interior del Festhall y el grupo habrá identificado quién les puede ayudar: Quell, un mago despistado que acostumbra a frecuentar lo Salones Sensoriales Privados de la facción. Como privados que son, su interior sólo puede ser visitados por miembros de la misma, por lo que procede afiliarse. Para ello, únicamente hay que describir una sensación que afecte a los cinco sentidos, como la experimentada por el Sin Nombre en el Mortuorio al resucitar; nadie dijo que la sensación tuviera que ser agradable.

Cuando el grupo accedió a tan exclusivos locales, de la mano de Splinter, el maestro de ceremonias, encontró rápidamente a Quell. El sibarita hechicero sólo accedería a hablar con tan ►



Esta tumba oculta importante información para nuestro protagonista; el truco, no salir con vida.

Pese a la incómoda cola, la ladronzuela de Hannah tiene un físico para despertar incluso al Sin Nombre en estado de cadáver.

desagradables tipos a cambio de chocolate, créase o no, pero eso sí, chocolate especial.

Por otro lado, las sensaciones que se pueden experimentar aquí son realmente curiosas. Una de ellas pondrá en contacto al Sin Nombre con una encarnación previa, bastante paranoica, y que revelará poca información. Otra, abrirá un vínculo con Deionarra, la fantasma del Mortuorio, que dará datos sobre un determinado legado, de clave 687-KS. La tercera, y más jugosa, pondrá al Sin Nombre en las garras, virtuales, de Ravel. Con lo que se confirmará su existencia. Para llegar a ella, según informa la interesada, será necesario encontrar la llave, el portal y la forma de usar aquélla con éste. Del portal añade que está en la Fundición, y que no estaba acabado cuando ella existía. De la llave, que Quell sabe algo; con lo la motivación de incrementa de proporcionar a éste su golosina.

¿De dónde sacar chocolate en Sigil? Pues es claro, de la tienda de Curiosidades, regentada por Vrischik. Con esta recompensa, Quell no tardará en informar de que la llave del portal ha de ser algo relacionado con Ravel, con su esencia; y que en la Hermandad del Lustre Intelectual (el lupanar, en claro) quizá sepan más. Allá hay que volver.

LA LLAVE Y LA PUERTA

Hagamos recapitulación: el Sin Nombre quiere llegar a Ravel Puzzlewill, atrapada en un laberinto por la Dama del Dolor. Para ello, precisa encontrar la puerta y la llave, como siempre en Sigil. La llave parece estar en el prostíbulo de la ciudad; el portal, en la Fundición. Pues vamos por partes; comenzamos con la llave. Primero a disfrutar, luego a sudar.

En el lupanar, todas las tías parecen querer endosar el muerto a otra. Yves te dice que Ecco puede saber algo sobre Ravel. Ecco ha perdido, sin embargo, la voz, y sobre cómo recuperarlo tal vez sepa algo Dolora. Y ésta, como no podía ser menos, sólo tratará el tema si consigues las "llaves de su corazón" de Merriman (en realidad, Dolora en un androide, y Merriman su constructor, con lo que lo de las llaves no es metáfora).

El tal Merriman sólo proporcionará el utensilio si se le da algo para que olvide su pasado. En concreto, sólo agua del río Styx puede conseguir tal efecto. Pero siguen los problemas: el río Styx ya no existe; su plano fue destruido, y lo único que queda del plano es una escultura de hielo de Oceanthus, mar en el que desembocaba el citado río. De todo esto informa al grupo cortésmente Yvona en la Galería de Arte, en la que casualmente está la escultura.

Para coger el hielo y que se conserve hasta dárselo al ingeniero, es necesario algo que refrigere. Nada mejor que la jarra mágica que utiliza un mago borracho en la taberna del oeste del barrio. Dicho mago te dará el recipiente si se le convence de que cambia de vida, con los argumentos que al respecto proporciona Unfulfilled Desire en los dormitorios del Festhall.

Así, se consiguen las llaves de Dolora, y ésta da una pista bastante obvia sobre la voz de Ecco. Se la quitó un Paramista y, para que hable, habría que proporcionarle otra voz. Nada mejor para ello que acudir a ese almacén insondable que es la tienda de Curiosidades, de la que se puede obtener una lengua (Fiend's Tongue) y unas lágrimas de Deva para suavizar los exabruptos de la misma. Por fin está Ecco en condiciones de informar al Sin Nombre de que Kemsai-Serris, una de sus compañeras en el burdel, es, ni más ni menos, la hija de Ravel Puzzlewill. Resulta fácil imaginar que, por ejemplo, una muestra de su sangre contendría la esencia de Ravel y, por tanto, supondría una buena llave para el portal.

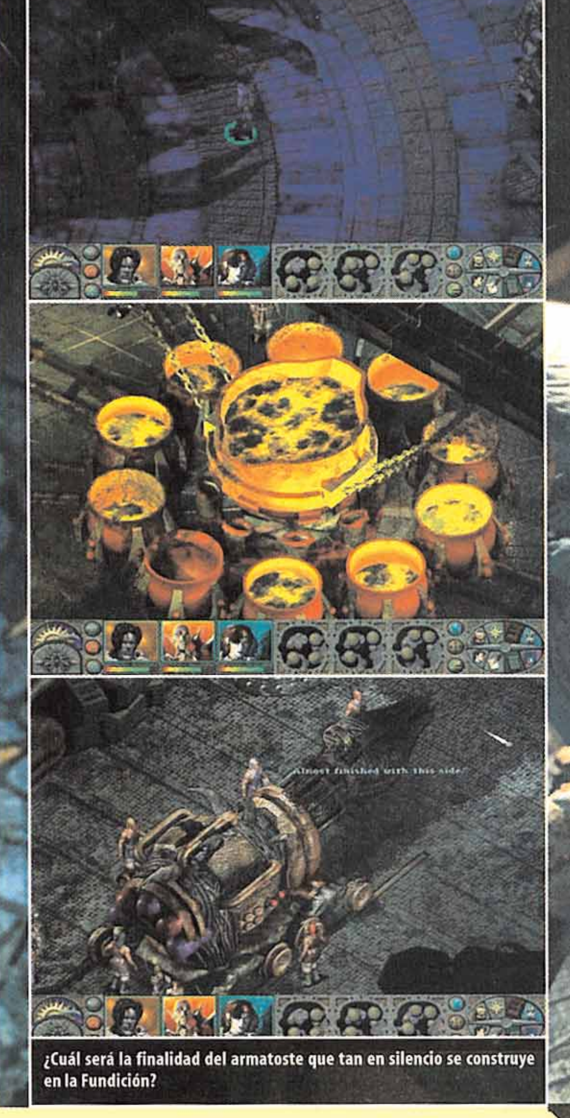
Pero la historia aún no ha acabado, ya que Kemsai no se cree nada de su ascendencia, y habrá que convencerla para que ayude al grupo. Juliette, otra chica del grupo, sabe que Kimaxsi es hermanastra, por padre, de Kemsai-Serris. La solución propuesta es decirla a la interesada que pregunta al padre común para que sepa quién es su madre. Tras todo este culebrón digno de la mejor telenovela, la hijita se lo creerá todo y, cuando el grupo la consiga un pañuelo, no tendrá inconveniente en desangrarse un poquitín a favor del Sin Nombre.

Conseguida la llave, aún queda por localizar la puerta, de la que lo único sabido es que está en la Fundición. Pero allí nadie da razón de la misma. Así que lo mejor será relajarse un poco hospedándose en el Festhall. Cual no sería la sorpresa del Sin Nombre cuando, al ir a hablar con la recepcionista, le da la llave de su habitación. Era evidente que otra encarnación previa del héroe se había hospedado allí. ¿Habría dejado algún recuerdo en la habitación?

Así era: entre múltiples hechizos y otros objetos, el héroe encontró un extraño dodecaedro. Y se puso a jugar con él, cual cubo de Rubik interplanar. De repente, sus manos parecían liberarse del control de su dueño y, casi solas, fueron capaces de montar el rompecabezas en que realmente consistía el dodecaedro, esquivando sus astutas trampas. El resultado, un diario escrito en arcano idioma, que, por supuesto, desconocía.

Por suerte, en el barrio había un experto lingüista, el sin igual Finam... que también desconocía el dialecto. Dada su antigüedad, el que seguro que lo sabía era su padre, que en paz descansaba, asesinado tras hacer un trabajo para un tipo. Las cenizas de su padre estaban en su propia casa, por lo que habría que tratar de aplicar los conocimientos sobre hablar con los muertos. Y, en efecto, Fin Andlye, desde ultratumba, impartiría las lecciones oportunas para que el Sin Nombre aprendiera el idioma. Cosa que, sorprendentemente, hizo en tiempo record, como si tuviera ya ese conocimiento de forma latente.

Y es que la misma encarnación anterior que había tomado la habitación en el Festhall, había preparado este diario trampa,



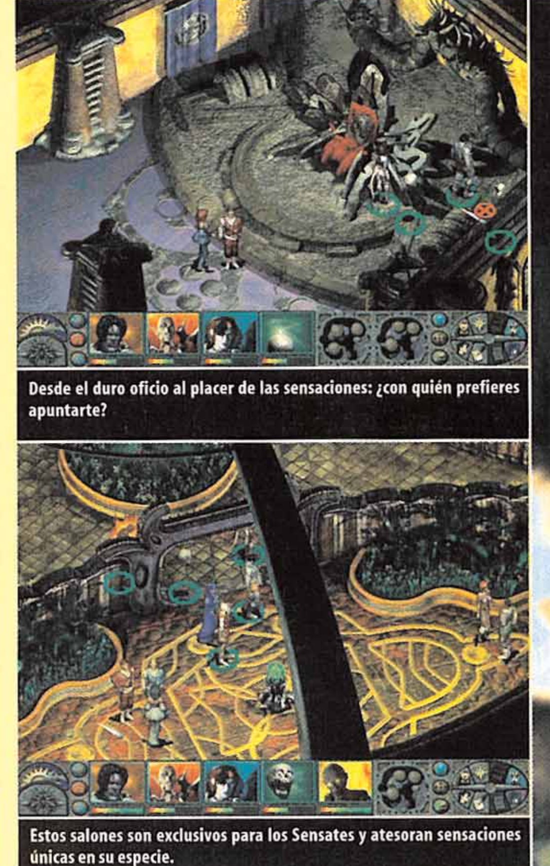
¿Cuál será la finalidad del armatoste que tan en silencio se construye en la Fundición?











Desde el duro oficio al placer de las sensaciones: ¿con quién prefieres apuntarte?

Estos salones son exclusivos para los Sensates y atesoran sensaciones únicas en su especie.

para lo que aprendió del Fin el antiguo idioma utilizado, ya que Fin era el único que lo conocía. Y, para asegurar que nadie más pudiera leerlo, tras aprender, asesinó al profesor.

En fin, el caso es que el diario, una vez desarmado y descifrado, informará al Sin Nombre de numerosas cosas. Entre ellas, de la existencia de un legado con el código 51-AA. Buen momento para reclamar las dos herencias, la de Deionarra y la del propio alter-ego previo, del abogado encargado. Su sede, al este del barrio, y un poco al norte de la casa del lingüista.

Aquí, el grupo conocerá a Iannis, el abogado, y que resulta ser el padre de Deionarra. Tras calmar su dolor en la medida de lo posible, es hora de tratar de negocios, y reclamar los legados. En uno, el de Deionarra, se le otorga al Sin Nombre un anillo; en el otro, un recibo registrado en la Fundición. Nadillen es el encargado de estas cosas administrativas en la sede de los Godsman. Con razón le sonaba la cara del Sin Nombre, ya que el recibo estaba a su nombre (si es que eso es posible); contra la entrega del mismo, Nadillen proporcionará un portal desplegable, curioso artefacto donde los haya.

El Sin Nombre y sus compañeros ya tenían la llave y el portal; el camino hacia Ravel estaba expedito...

RAVEL PUZZLEWILL: LA BRUJA DEL CUENTO

Cuando el grupo se sintió preparado, activó el portal utilizando el pañuelo ensangrentado de Kemsai-Serris. Ante sus ojos se abrió el camino hacia, bueno, lo desconocido. Pero la sensación era de que pasaría mucho tiempo antes de que volvieran a la civilización, a la relativa seguridad de Sigil.

Pero no había alternativa: aunque supusiera un desafío a la monarca de Sigil, Ravel era la única que podía ayudar al Sin Nombre, y, por ende, a sus compañeros. Y por allí entraron. Y aparecieron en el laberinto de Ravel. Con forma de gran bosque, los mismos árboles parecían obedecer la voluntad de la bruja y atacaban al grupo. En el centro, disfrutando de la plebe, estaba la propia Ravel, como salida de un cuento para niños, nariz incluida. Y dispuesta a departir con los héroes, largo y tendido.

La conversación será fructífera, no quepa duda, y tocara muchísimos temas, desde los tormentos sufridos por el héroe y sus compañeros, hasta el rito por el que había perdido la mortalidad y sus relaciones con las funestas sombras que le persiguen. Eventualmente, la pregunta fatídica: ¿Qué puede cambiar la naturaleza del hombre?. Y, finalmente, la desolación: Ravel no puede hacer nada para que recupere su mortalidad, pero al menos cree que un Deva, un ángel, atrapado en otro laberinto, puede saberlo. A la pregunta de cómo alcanzar tal laberinto, como única respuesta se obtiene que la salida del presente está en uno de sus bordes.

Y este hubiera sido el momento de separarse amigablemente, sino fuera porque Ravel no estaba por la labor. Y, por desgracia, habrá que acabar con su vida para poder proseguir la búsqueda del pasado. El combate será cruento, no os quepa duda, pero el resultado consistirá en la libertad para huir y algún que otro valioso objeto.

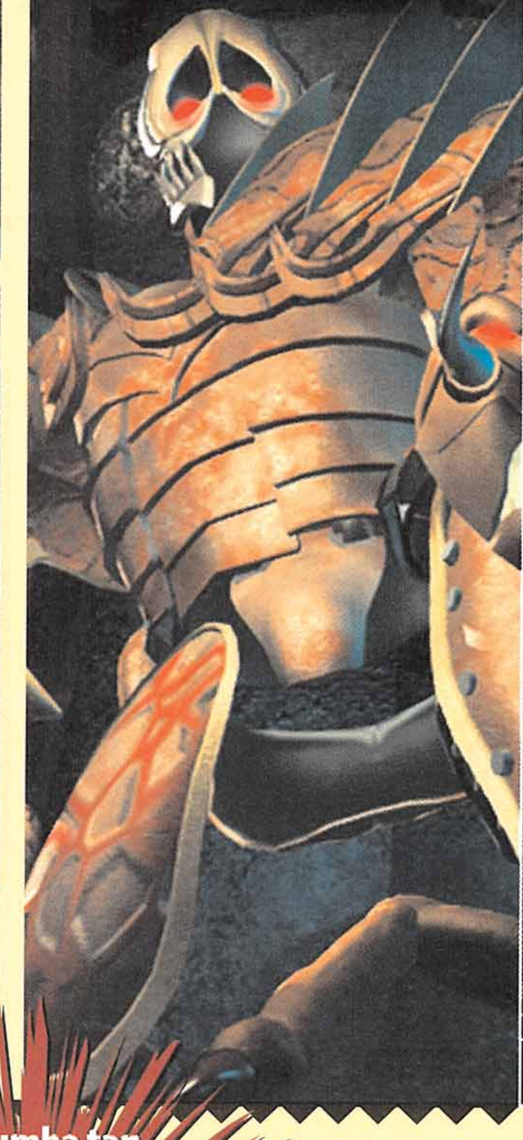
La salida del laberinto, a la que habrá de acudirse a toda prisa, dado que la zona se poblará de un sinfín de bichos, está en su esquina nordeste. Y la entrada a ese portal supone, sin embargo, un nuevo salto a ¿dónde?

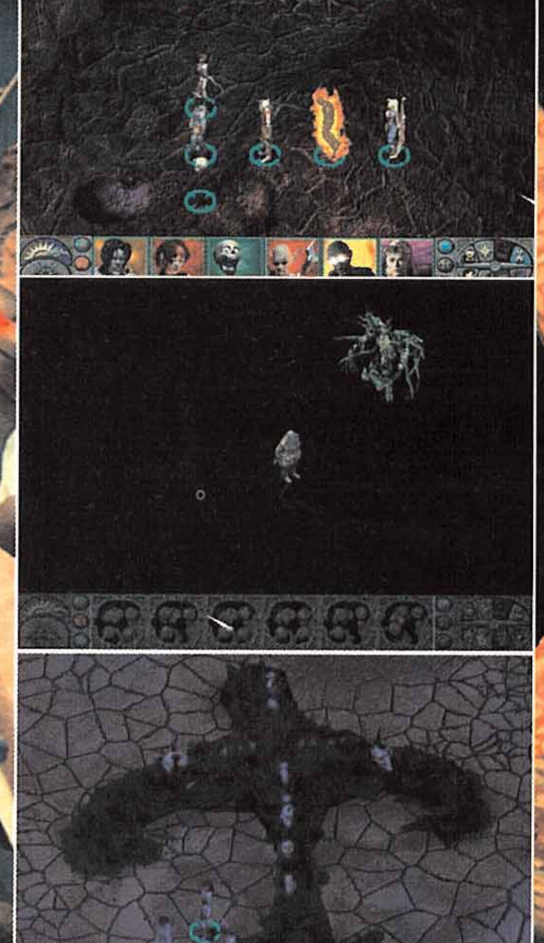
Como el de Pharod, el destino de Ravel no será envidiable. A la que creíamos muerta, y que realmente amaba al Sin Nombre y no podía resistir la idea de una nueva separación, la acometerá un terrible y desconocido ser alado que, esta vez sí, acabará con ella.





Enojar a la Señora de Sigil puede traer funestas consecuencias al agresor, como este laberinto.





Bienvenidos todos a la capital del orden, Curst, rodeada por el caos de las Outlands.

Una tumba tan bien protegida como la que se encuentra en las Naciones Sumergidas necesariamente ha de ocultar importantes secretos

DE PLANO A PLANO Y TIRO CON LA MANO

Entretanto, nuestros amigos han aterrizado en las Outlands, en su capital Curst. El objetivo, encontrar al Deva que les pueda ayudar en su desconocido objetivo. Esta vez ha habido suerte, ya que en las excavaciones que se están realizando en la ciudad para los nuevos calabozos, han encontrado a un Deva petrificado en obsidiana. Ahora, lo mantienen encadenado en dichos subterráneos.

Para llegar allí hay diversas formas, pero la más directa es ir al campo de deshechos y meterse por la oportuna trampilla. Sin embargo, puede resultar conveniente echar una mano a los clientes de la taberna La Puerta del Traidor antes de ir allí, pues no tiene vuelta atrás. Por otro lado, el capitán de la guardia, en Inner Curst, puede trasladar al grupo a la prisión, si lo solicitan adecuadamente.

El caso es que, de la forma que sea, el grupo llegó a Undercurst, donde tuvo que soportar el embate de poderosas criaturas, como Trelons o incluso un Grillis. A fin de esquivar en lo posible su acometida, fue el ladrón el que llevó el mayor peso de la exploración e, incluso de los ataques. Desde estos subterráneos accedieron a la prisión de Curst donde, posiblemente, encontrarían al Deva.

En efecto, y pese a la férrea y numerosa vigilancia de los guardias, el ladrón consiguió establecer contacto con Trias, que así se llamaba el ángel. El pobre, encadenado, sólo ayudaría al grupo una vez liberado de sus cadenas, para romper las cuales sólo servía su poderosa espada. Pues bien, el arma de marras se halla bien protegida, bajo tres llaves. La primera puerta se puede abrir entonando las sílabas que enseña al héroe el propio Trias. Para la segunda, la llave la tiene uno de los guardianes, y encontrarla exigirá sangre fría y suerte. Si descubren al ladrón, la batalla será inevitable.

La tercera llave se llama Cassius. A este carcelero hay que derrotarle, bien por fuerza, por astucia o por velocidad. Una vez derrotado, cederá la espada del Deva que, casualmente, supone la fundación de la cárcel, por lo que se montará una buena tras hacerse con ella. Tal caos, por otro lado, beneficia al Sin Nombre, que podrá escamotearse entre las sombras de los celosos guardias, ocupados como están en contener a los presos ordinarios.

Así, pudieron liberar a Trias, quien, una vez más, no fue capaz de dar razón directa del problema. Pero, al menos, remitió la investigación a un nuevo sitio, a un demonio llamado Fhjull Forked-Tongue, que está condenado a hacer el bien de por vida (qué cosas). El inestimable Fhjull habita en plenas Outlands, en un cráter apagado, al que conduce un portal que hay al nordeste de la prisión, y que se activa con un trozo de las recién fragmentadas cadenas del Deva.

También en esta parte de la prisión está Vhailor, espíritu con armadura, cuyo único afán es buscar la justicia. Esto puede traer problemas, incluso con el Sin Nombre. Pero bien encauzada la conversación, se consigue un aliado valiosísimo para el grupo, ya que es una verdadera máquina de matar, y será útil contra los numerosos seres que aguardan fuera de la civilización.

EN TIERRAS DE DEMONIOS

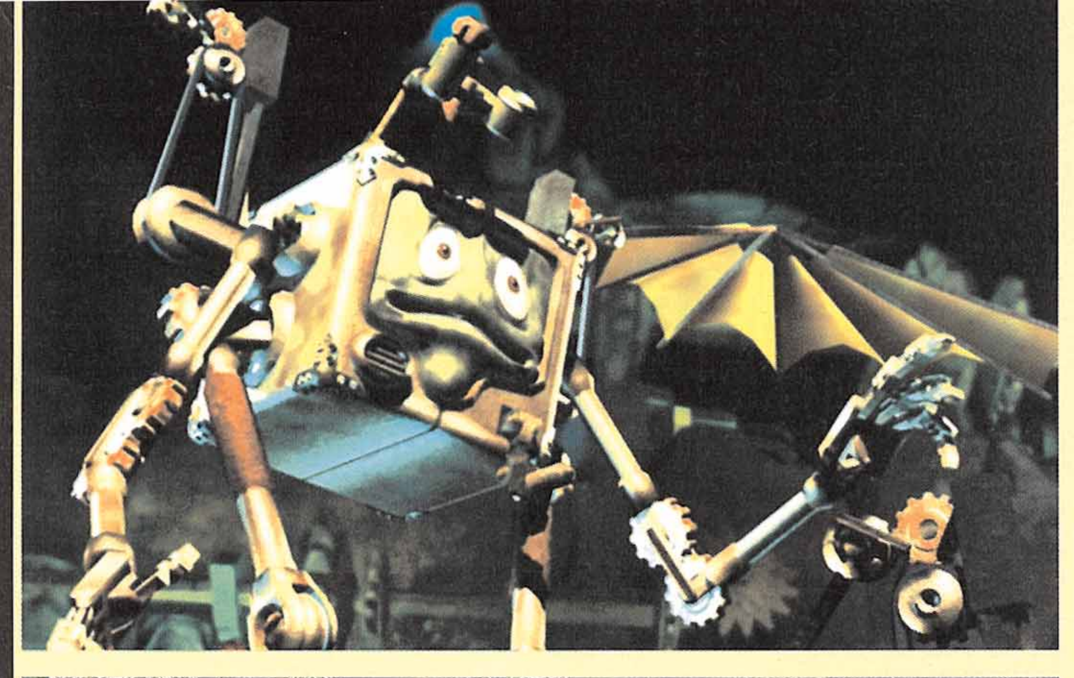
Fhjull Forked-Tongue habita en el interior de un colosal esqueleto de una especie ahora extinguida, que no por ello deja de imponer respeto. La charla con él será más fructífera de lo habitual, ya que al menos da ideas concretas: para recuperar la mortalidad, el Sin Nombre ha de ir a la Fortaleza de los Arrepentimientos (Fortress of Regrets); lástima que no tenga ni idea de cómo llegar. Pero, una vez más, dará razón de donde proseguir investigando. Esta vez hay que hablar con la Columna de Cráneos, establecida en Baator, tierra de demonios.

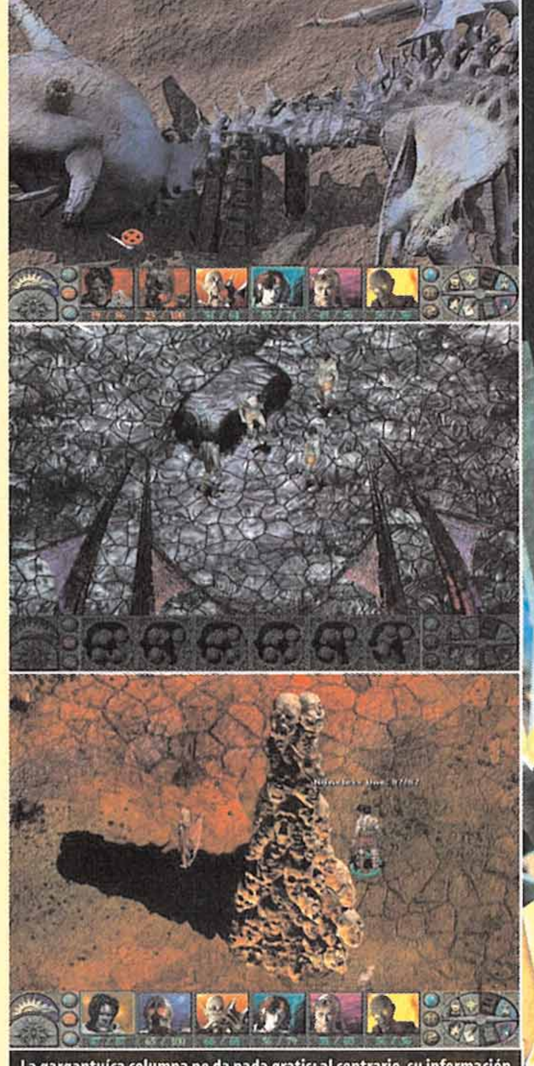
Para llegar a Baator, el solícito Fhjull abre un portal bajo el brazo izquierdo de su mansión. Y además informa de que, para volver a su casa, si es lo deseara el grupo, cosa improbable, es necesario el conocimiento que proporciona la Columna, y, agradable, cortarse la lengua con un trozo de obsidiana, mineral que abunda en el nuevo destino.

Baator rebosa de demonios y diablos de todo tipo: lemures, Nupperibus, Cornugones, y Abishais de todos los colores. Excelente destino para evitarlo. Por una cueva al sudeste, se llega a la Columna de Cráneos, ente perverso, que sólo imparte información a cambio de sacrificios. Por cada respuesta, algo a cambio. Así que, sintiéndolo mucho, ya que las alternativas eran peores, el Sin Nombre tuvo que revelar el paradero de Fhjull, cosa que el demonio les había pedido encarecidamente que no hicieran.

A cambio, supo que la llave del portal a la Fortaleza era un arrepentimiento; y que, de su ubicación, sólo había tres personas que supieran, a saber: uno, el propio Sin Nombre; otra, habita en la fortaleza; el tercero, alguien con quien el grupo ya había tratado y que era un traidor: el deva Trias.

Sorprendidos por el descubrimiento (¿qué podía impulsar al aparentemente justo Trias a haberles mandado por los planos en pos de algo que él conocía?), iniciaron el camino de retorno, lo que harían siguiendo el consejo de Fhjull, por el suroeste de







Habíamos oído hablar del ángel caído; ahora hay tenemos el ángel encadenado: Trias.



El acero está fuertemente custodiado en el centro de un triple anillo fortificado.

La gargantuíca columna no da nada gratis; al contrario, su información exige grandes sacrificios.

Baator. Por desgracia, su destino se está forjando, ya que la Columna de Cráneos no dudará en revelar su escondrijo a los que otrora fueran sus compañeros, a cambio, eso sí, de un sacrificio. De nuevo en las Outlands, y de nuevo con Fhjull, que, pese a la traición realizada, en su última acción abre el portal de vuelta a Curst, no sin alegrarse de que esté, precisamente, en salva sea la parte del esqueleto que le da cobijo. Tras ello, una horda de diablos atacará su refugio, momento oportuno para huir.

EL DOMINIO DEL CAOS

El retorno a Curst no puede ser más desolador. La ciudad está en ruinas, sumida en una debacle, que precisamente fue provocada por la liberación de Trias. Rápidamente, el grupo comprenderá que Trias es el causante de todo este desastre, o sea, el ángel traidor ataca de nuevo.

Desde los restos de Curst a su nueva encarnación, Carceri, sólo hay un portal. En Carceri, el pillaje campa por sus respetos, mientras los demonios pululan por doquier, y los propios ciudadanos se ven asolados por múltiples rencillas internas. Kyse, el antiguo vigilante de los deshechos, informará al grupo de que la única forma de debilitar al ángel es conseguir restablecer la unidad entre la población; sólo entonces el grupo estará en condiciones de confrontarlo.

Restablecer la concordia, eliminar la cizaña, exige algo de charla con los lugareños, pero atenderán a razones. Entre otras situaciones indeseables, se pueden encontrar un tribunal haciendo juicios sumarios con ejecución incluida; un grupo de aldeanos increpando a su capitán; un traficante de esclavos aprovechando para incrementar sus capturas; dos tipos atrapados bajo un carruaje y pidiendo ser liberados a costa de la vida del otro, y varios compradores peleándose por una propiedad. Todas estas tareas de paz hay que hacerlas rápidamente una vez encontrada la situación, pues sino se consumara la desgracia.

Eventualmente, un viejo conocido con el que el grupo se había topado en el subterráneo de Curst, se acercará para abrir la puerta del edificio de la administración, en que se ha instalado el traidor Trias, al considerar que ya está debilitado.

En el interior esperan enfrentamientos con Sohmiens, Gehlereths y guardias, enfrentados entre sí, lo que facilita la tarea. Pero, al fin, el grupo alcanzará la tercera planta. Y aquí, en todo su esplendor caótico, aguarda Trias, quien echará contra el grupo todo su considerable poder mágico.

El combate fue difícil, pero al fin se impusieron nuestros héroes, como no podía ser menos. En sus últimos estertores, Trias informó al Sin Nombre que el portal a la Fortaleza de los Arrepentimientos se encontraba en el Mortuorio, y que la llave era un arrepentimiento escrito en un fragmento de la propia piel.

En la conversación se consiguió convencer a Trias que volviera al camino recto y se reconciliara con su padre. Pero la búsqueda inexorable de justicia de Vhailor ocasionó un final trágico.

RETORNO A SIGIL

A la muerte de Trias, el orden volvió a Carceri. Y, más importante para los héroes, un portal con destino a Sigil se abrió en la entrada al gran salón de Trias. Por fin, de vuelta a la civilización tras una accidentada incursión interplanaria, que no interplanetaria. En Sigil, el destino no podía ser otro que el Mortuorio.

El primer problema era entrar, pues las puertas estaban selladas. Sin embargo, aquí había que contar con la ayuda de un dustman llamado Pox, con él que ya había trabajado, y con el mismo fin, el Sin Nombre. La solución era dejarse matar, y entrar en forma de cadáver al lugar de descanso de los muertos. Pox non tendría inconveniente en proceder al consentido asesinato y posterior traslado del cadáver.

De tan inusitada forma, el Sin Nombre volvía al lugar en que todo había empezado. Claro, que con más conocimientos, pero con una perenne incertidumbre sobre su persona. La propia sala en que despertó, en que había despertado hacía tanto tiempo, escondía en su parte norte el ansiado portal. Al acercarse, se manifestó. Para activarlo, sólo quedaba escribir un arrepentimiento en un trozo de piel, y eran muchas las cosas de que arrepentirse después de tantas aventuras y encarnaciones. Ahí estaba, en refulgente azul, el portal, el destino, el conocimiento. Pero, ¿tenía derecho a arrastrar tras sí a sus fieles compañeros? No, pero al preguntarles, ninguno estaba ►

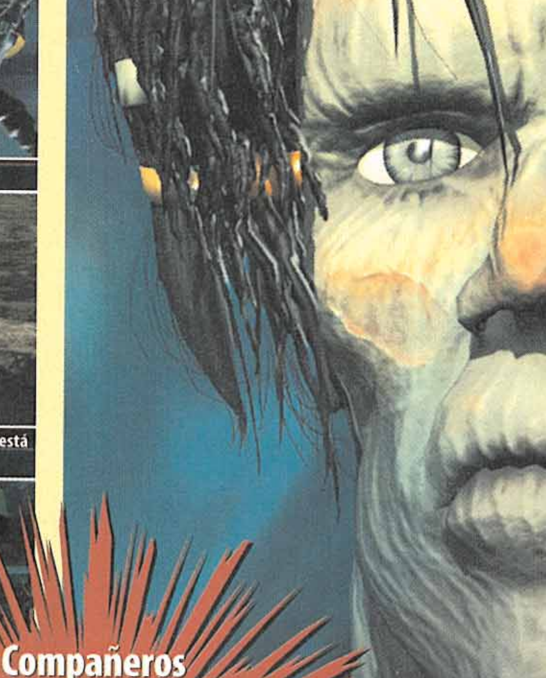




¿El final de la historia o el principio?



Ya lo tenemos: el Sin Nombre sigue sin nombre, pero al menos está en su sitio.



Compañeros verdaderos y traidores, encarnaciones y sombras, todo se confabula en la pesadilla que aguarda al final de la historia

dispuesto a abandonarle. Todos viajarían juntos a la Fortaleza. Allá iban...

Pero, antes de entrar en el desenlace, del que no se retornará a Sigil, conviene tomar unas decisiones trascendentes, aunque supongan un cierto conocimiento del futuro, del que no dispone nuestro protagonista.

Lo primero es saber que, si bien el grupo entrará unido, el Sin Nombre se verá solo ante el peligro, por lo que ya no podrá cambiar más de clase: la decisión a tomar es, pues, si se desea que el protagonista entre como guerrero, como ladrón o como mago.

Hay tres objetos que, aunque no imprescindibles, sí puede resultar conveniente llevar en este último paso. De dos de ellos ya se ha hablado; el tercero, es un anillo de materia negativa que proporciona Cendrian en la taberna del Cadáver Humeante.

Y tras este paréntesis, retomemos al grupo, que avanza hacia el portal, con destino a la Fortaleza de los Arrepentimientos.

LA CONQUISTA DEL DESTINO

El Sin Nombre se materializó en solitario; de sus compañeros no sabía nada. En la entrada de la Fortaleza pudo mantener una conversación con Deionarra, que le avisó de los peligros que le esperaban dentro, y le recomendó encarecidamente que se pusiera su anillo. Ahora sí que era el momento de entrar, de una vez, en la Fortaleza que tantas incógnitas habría de despejar. Dicha fortaleza, por cierto, constituía un receso aislado de los planos, una célula fuera de toda dimensión. Aquí funcionaría el arma del golem de la Torre del Asedio.

La antecámara estaba poblada por Sombras Gigantes, de las que lo más conveniente era huir, en la medida de lo posible. Sobre todo, evitar que le rodearan. Uno de los relojes tenía las claves para salir de esta cámara con vida: había que encender las cuatro reliquias armamentísticas que adornaban la sala, pulsando su botón "X". Hecho esto, se abriría un portal que le llevaría fuera de la antecámara, aunque no ponía dónde.

Mientras, el Trascendente reaparecerá, el extraño ser alado que ya había hecho acto de presencia para acabar con Ravel. Qué relación une al Sin Nombre con él, se desconoce... de momento. Lo cierto es que el Trascendente irá ejecutando uno a uno a los compañeros de Sin Nombre, que, salvo una excepción, venderán cara su muerte y se mantendrán fieles en tan difícil situación. La excepción es, por supuesto, un traidor, otro en esta historia. Mejor no revelar quién de ellos es, pues cuando llegue el momento se mostrará el mismo.

El siguiente destino del Sin Nombre era la Cámara del Cristal. Aquí está el traidor del grupo, al que habrá que dar su merecido. Una vez eliminada la escoria, en la sala encontrarás un artefacto de grabación, una piedra sonora dejada por una encarnación anterior, que dará algunas pistas, pero ya pocas. Ninguna de las encarnaciones previas del Sin Nombre consiguió pasar de aquí. Es el momento de pulsar en el cristal de la Cámara, y aparecer en el Laberinto de los Reflejos.

La esquizofrenia latente en el Sin Nombre alcanzará aquí su cúspide, cuando se encuentre con tres encarnaciones anteriores: la buena (que es la original), la paranoica y la práctica. Cada una de ellas dejó alguna de las pistas que se han ido encontrando; por ejemplo, el dodecaedro fue obra de la encarnación paranoica, mientras que la tumba y la relación con Pharod, lo fue de la práctica.

Entre las cuatro pueden tener el poder de acabar con el Trascendente. Pero, ¿cuál dominará? La buena y la paranoica serán fácilmente inducidas a dejarse absorber por la actual; sin embargo, la práctica, muy poderosa, no renunciará sin batalla. Si el Sin Nombre se deja absorber, su vida, esta vez sí, habrá terminado, y la búsqueda de su destino, fracasado.

La encarnación práctica es un rival formidable, digno, como no puede ser de otra forma, de nuestro héroe y protagonista. El combate con ella será duro y difícil, y con pocas posibilidades de éxito a menos que... tenga suerte.

Pero, si el Sin Nombre triunfa, absorberá todo su ser; ante él se mostrará una vez más, la entregada Deionarra. Deionarra, que con Dak'kon y Morte había llegado ya a esta fortaleza acompañando a la encarnación práctica, sólo para ser derrotados e incluso perder la vida. Deionarra, tras asegurarse del amor del héroe, se despedirá para siempre, no sin antes traladarle al tejado de la Fortaleza, donde yacen sus compañeros sin vida y espera en su trono el Trascendente.

EL FINAL DE LA HISTORIA

Hasta aquí llega cuanto se ha sabido de esta historia, pues su final se puede escribir de muy diversas formas.

Sabed, por tanto, que el que hemos conocido como el Trascendente, que tantas desgracias ha causado, no es otro que la Mortalidad del Sin Nombre hecha carne. Este había sido el terrible desenlace del rito por el que nuestro héroe se hizo inmortal. Y eso fue lo que fue mal: la aparición de este ambicioso ser como independiente del otro. Y ambos eran complementarios.

Llegados a este punto, se ofrecen varias opciones de actuación: ¿convencer a la Mortalidad de que se reunifique con el Sin Nombre? Si es así, ¿cómo?. ¿Luchar con la Mortalidad, con la ayuda de los compañeros, hasta acabar con ella? ¿Utilizar el arma que le diera el golem en la torre del Asedio?

En fin, dejemos aquí la historia; lo que es seguro es que, cualquiera que sea la elección, se conocerá a sí mismo, pero el Sin Nombre seguirá sin nombre.

Ferhergón

Flanker 2.0 (II)

El mes pasado presentamos el simulador de combate «Flanker 2.0» de una forma completa, pero sin entrar con detenimiento en diversos detalles y aspectos. Este mes de vuelo constante con el Su27 nos ha permitido descubrir que «Flanker 2.0» está lleno de magníficos detalles, es muy completo, y en ocasiones marca una gran distancia con sus competidores.

Inteligencia en tus manos

Durante esta entrega, y la que viene, vamos a explicaros con detenimiento algunos de los aspectos más reseñables, para haceros ver la grandeza de este simulador, y también para poder aclarar diversas dudas.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Una de las características más destacables de «Flanker 2.0» es la Inteligencia Artificial que despliega.
Tanto el modelado de vuelo, como la Inteligencia Artificial son los mejores indicadores de cómo de complejo es el diseño de un simulador, y hasta qué punto se ajusta a la realidad. El concepto Inteligencia Artificial (IA) se basa en una serie de complejos algoritmos informáticos que simulan la inteligencia de los pilotos –(sus cerebros, reflejos, capacidad, etc.– y el comportamiento de las armas –su calidad, efectividad, etc.–. Gracias a la IA, un simulador posee enemigos, objetivos, unidades móviles, un AWACS, pilotos, clima, etc.
El gran objetivo de los programadores es que la IA de un simulador pueda llegar a ser tan compleja y completa como la Inteligencia Humana –está claro que eso aún esta muy lejos, y el termino "artificial" es más ajustado–.
Generalmente, un sim dedica la mayor parte de desarrollo de su Inteligencia Artificial al pilotaje, tanto enemigo como aliado.

Nada mejor para analizar el comportamiento de los enemigos que un combate con un Viper (F16) en el modo de "solo cañón". Unas cuantas y simples pruebas nos dicen que «Flanker 2.0» maneja a los enemigos de manera astuta y solvente. En un primer intento suicida, sin variar rumbo, ni usar los potentes cañones, el Viper hace su trabajo. Ni siquiera hubo tiempo de pestañear. Los movimientos del F16 son perfectos, cada uno en su momento exacto y preciso, y sólo unas cuantas ráfagas cortas son suficientes para tumbar nuestro pájaro.
En el siguiente round, las cosas ya son distintas. Salir de la trayectoria del Viper da algo más de tiempo, pero cuidado, la mala administración de energía hace de nuevo que el Viper se ponga a nuestras seis de inmediato, y... ¡¡¡bufff!!!, fuera de combate en un suspiro. «Flanker 2.0» sabe pensar y actuar.
En un tercer encuentro, sacamos las ventajas del Su27 a relucir. El truco es pasar de largo sobre la trayectoria del Viper, y volver hacia él con mucha energía empezando alto, y deslizándonos hacia abajo suavemente. El objetivo es hacer que él entre en nuestro juego. ¡Bingo!, el Viper nos busca e inicia un trepada vertical hacia nosotros. Buen movimiento, pero erróneo, ya que nunca hay que despreciar a un Su27 en una trepada vertical. Son dos potentísimos motores, que convierten al avión en un cohete. Tan pronto el Viper se pone a nuestra altura, los dos motores nos empujarán lo suficiente para corregir el descenso y suministrarán la energía bastante como para ponernos a sus seis de inmediato. Los cañones son realmente potentes, con proyectiles de 30 mm –¡casi como zanahorias!– aunque tal vez escasos. Dos ráfagas cortas, pero precisas gracias al túnel de guiado del HUD, y el Viper dice adiós.
Esta última prueba nos da constancia de que el sim es bueno en IA, no sólo por el hecho de que el enemigo es listo, sino porque también a veces se equivoca. El movimiento del combate anterior


La opciones que podemos llegar a variar en «Flanker 2.0» harán que todos estemos a gusto con nuestras preferencias.

El modelado de vuelo y la Inteligencia Artificial son los mejores indicadores de cómo de complejo es el diseño de un simulador, y hasta qué punto se ajusta a la realidad





Además de los gráficos de «Flanker 2.0» que cumplen a la perfección tanto en los modelos de los aviones como en el terreno, hay que destacar un elevado nivel de calidad en los algoritmos de Inteligencia Artificial, digno de todo elogio.

El cockpit de «Flanker 2.0» es siempre 3D. Disponemos de la simulación de una cabina real, pero con una calidad de detalle tan o más elevada que las planas en 2D, vista desde cualquier ángulo o perspectiva

es bueno, pero el Viper no considera al rival ni sus posibilidades. Esto indica que el programa es algo temerario y a la vez aguerrido. Lo mejor de todo es que en un último intento, y después de repetir con éxito los movimientos, en lugar de tumbar al Viper sólo le avisamos con una ráfaga y dejamos que se fuera. ¿Corregirá los errores cometidos? Tras varios giros y maniobras, repetimos la maniobra, y... ¡perfecto!, el piloto del Viper no cae en la misma. En lugar de entrar en la vertical, gira, busca nuestra cola y asciende suavemente sin perdernos de vista. Sólo tendrá posibilidades si se pone a nuestra altura, pero nivelado. Su agilidad es su ventaja frente a nosotros, y trepar es perder mucha energía para el Viper. Una vez nos encontramos a la misma altura, el combate es rápido. Él gira muy bien, manteniendo el compromiso de máximo giro y máxima energía. Se mete en nuestra envolvente muy rápidamente y esta vez, al menos, necesita más de dos ráfagas para tirarnos al suelo.

Está claro que los enemigos son listos, muy listos, y que saben de sus posibilidades y además no tienen miedo.

Otra aplicación de la IA es el comportamiento de los "wingmen", y la posibilidad de contactar con ellos para dirigirlos. Tal vez en este aspecto «Flanker 2.0» deba corregir algunos aspectos, ya que los comandos son muy básicos y los "wingmen" sólo podrán ejecutar órdenes muy básicas. Podemos enviarlos a combatir con nuestro objetivo, o hacerlos regresar a la formación. Realmente es demasiado básico, pero el menos sabremos que eso lo van a hacer muy bien, y si nuestro objetivo es duro de pelar, entonces tendremos el apoyo del "wingman", y eso sí que lo hará bien.

AMBIENTACIÓN

No sólo con un buen modelo de vuelo y con una IA potente es suficiente para disfrutar de un simulador de vuelo. Si el sim no consigue que nos metamos de lleno en el combate y la acción, entonces acabaremos decidiendo que ese sim es aburrido.

Si por el contrario, una vez estemos volando, conseguimos olvidarnos de que estamos sentados en un silla, y hay un café en la mesa, y lo único que oímos es el AWACS, las alarmas de nuestra cabina, y lo que vemos es el cielo y los aviones enemigos, entonces ¡enhorabuena!, ese es vuestro juego.

¿Cómo un sim consigue crear ambientación? Inicialmente con buenos gráficos y sonidos, pero además tienes que hacer que esos gráficos y sonidos interactúen con el jugador-piloto de manera completa. Es decir, que el mundo que está en esa pantalla sea audible, táctil, visible, y que la simulación 3D consiga que nos metamos en la cabina y olvidemos de que lo que hay delante es el monitor de nuestro PC. Además, la calidad de la cabina hará que nuestros combates sean más efectivos, ya que su interactividad nos permitirá mantener las situaciones de alerta, y el seguimiento de objetivos con más facilidad. No olvidemos eso de "quien pierde de vista al enemigo, pierde el combate"...

El cockpit de «Flanker 2.0» es siempre 3D. Es decir, no existe el panel de instrumentos plano delante de nuestra cara, fijo, inmóvil. De lo que disponemos es de una simulación real de una cabina, la mejor cabina virtual que hemos visto, totalmente 3D, pero con una calidad de detalle igual o superior a las planas 2D desde cualquier ángulo o perspectiva. Por supuesto, el hecho de que la cabina sea siempre 3D hace que las vistas externas no haya que activarlas, sino solamente mover la pequeña seta de nuestro joystick para desplazar la cabeza en cualquier sentido, aunque sin hacer malabarismos con las cervicales.

En esta situación, con todo bajo nuestra vista con un simple "clic", está claro que el seguimiento de los enemigos, así como la vigilancia de los instrumentos es más fácil y más rápida, con lo cual nuestro tiempo de reacción se reduce y por lo tanto el enemigo suda algo más con nuestra presencia. De todas formas, también nosotros como pilotos de un Su27 vamos a

Líneas en la cabina: orientación

Ya en «Falcon 4.0», así como en el «F15» de Jane´s, las cabinas muestran los reflejos de la luz, y de nuestro casco, de una manera extremadamente real. Pero también hay una serie de líneas, y hasta "flechas", que en «Flanker 2.0» se hacen extremadamente patentes.

¿Para qué sirven estas líneas? Estas marcas visuales son meras referencias de situación, para hacer saber al piloto cuál es su posición con respecto al HUD, es decir, al morro del avión. La razón de porqué una es longitudinal a la cabina, y por lo tanto al fuselaje del ordenador, saber si esa línea la dejamos a un lado o a otro, y si las flechas que posee miran en un sentido o en otro, es la de servir de orientación.

Una vez "fijado" el blanco, situar dicho objetivo en la línea, y después tirar o empujar del joystick hasta alinear el objetivo en el HUD. Entonces tendremos el objetivo delante de nuestro pájaro y en el rango de acción de nuestras armas.

Suena simple, pero no lo es. Es más, si desde estas páginas lo recomendamos es porque creemos que no es un truco fácil, sino algo real, con la excepción de las flechas y las líneas fijas. Pero ya que no podemos orientarnos porque no estamos ahí, al menos merecemos esta pequeña ayuda. Con un poco de práctica, podremos enseguida usar las vistas de "padlock", y entonces nuestras misiones serán un 25% más efectivas. Este truco es el que distingue al cazador del cazado.




El cockpit del Su27 en «Flanker 2.0» es totalmente 3D, es decir, que no hay nada plano que encontrarse en la cabina.


Saltar del avión en situaciones de emergencia no es una acción que salga siempre del todo bien.


La potencia de los dos motores que posee el genial Su27 le proporcionan la capacidad de poder hacer ascensos verticales para escapar y maniobrar.

sudar, ya que si nos ceñimos a las más pura realidad, en este fantástico cockpit 3D, aunque todo sea leíble, no significa que sea comprensible. ¿A que nos referimos?, a que éste es un avión ruso, y como tal la escritura occidental no existe. Es decir, que si elegimos ser auténticos pilotos soviéticos, entonces nuestra cabina tendrá todas las indicaciones en ruso, con caracteres cirílicos. Es gracioso ver cómo algunos de los aficionados se quejan del inglés... ¡nos encantaría oír los comentarios sobre el ruso!

Además, los aviones rusos son bastante espartanos en su concepción de las cabinas. Abundan los instrumentos analógicos, las agujas, los indicadores. Al contrario que los aviones "capitalistas" repletos de pantallas digitales multifunción a todo color, en «Flanker» sólo hay un MFD (Multi Function Display), y el HUD. Todo los demás son instrumentos clásicos, a veces algo tediosos de leer, pero dan la garantía de funcionar en cualquier circunstancia, mientras que las pantallitas suelen irse a pique por fallos electrónicos simples, y sobre todo inesperados.

Aún más importante que la cabina virtual, a nuestro juicio, son las vistas fijas sobre objetos externos (en inglés "padlock", término que usaremos a partir de ahora por ser más cómodo). Las vistas "padlock" son las que permiten fijar la mirada sobre el avión enemigo, el puente, objetivos, o el misil que viene directo hacia nuestro avión. Simulan cómo el piloto mantiene la mirada fija en estos objetos, y según orienta el avión hacia ellos, los va centrando en el HUD, hasta que al final el "padlock" es como mirar hacia delante.

¿Por qué creemos que son más importantes que la cabina 3D? Porque realmente estas vistas son las que al final son útiles para cazar un enemigo y seguirle hasta derribarle, o para mantener la vista en el misil y esquivarlo. Sin las vistas "padlock", pilotar seria casi imposible. Nos permiten seguir un avión que se ha cruzado con nosotros de una manera rápida y automática. Es como girar la cabeza, sin pensar en tener que hacerlo, ni perder tiempo en hacerlo.

«Flanker 2.0» da una vuelta más a la tuerca del realismo en este aspecto, ya que si el objeto a "fijar" no está dentro del rango visual lógico, entonces no podremos "fijarlo", con lo cual más allá de este rango visual tendremos que usar la electrónica (radares e infrarrojos) para poder hacer el seguimiento. Una vez el objetivo esté dentro de nuestro rango visual, podremos activar una de las viguerías que el Flanker tiene, el SHLEM o sistema de seguimiento montado en el casco (algo parecido al del Apache). Sencillamente tendremos que "mirar" el objetivo y entonces activar el monóculo SHLEM, y así tendremos el objetivo fijado, evidentemente, dentro del rango de movimientos de una cabeza humana. ¡Los búhos aún no pilotan aviones...!

> La IA también se encarga de los "wingmen" y de la posibilidad de contactar con ellos para dirigirlos. Tal vez en este aspecto «Flanker 2.0» deba corregir algunos aspectos, ya que los comandos son muy básicos y por lo tanto los "wingmen" sólo podrán ejecutar órdenes muy básicas

El único pequeño inconveniente que hemos encontrado es que la presencia de nubes no atenúa la posibilidad de las vistas "padlock", y aún a través de una densa masa de nubes podemos fijar los blancos perfectamente. Aunque también es cierto que en SSi trabajan duro para sacar en su web los parches de mejora del sim, y que muchos de estos pequeños detalles serán pulidos en breve.

Una de las grandes dificultades que existen al pilotar sentados delante de un ordenador, es la pérdida de orientación en las vistas "padlock", y en general cuando se usa la cabina virtual. Cuando el piloto real mueve la cabeza, sus ojos obviamente están en esa cabeza, y a su vez la cabeza unida al cuello, y con todo esto llegamos al cuerpo. ¿Y con esto qué?... sencillamente sentido del equilibrio y de la posición. Delante del ordenador, si movemos la cabeza, lo mejor que podremos ver es el resto de nuestra habitación, pero nada más. ¿Cómo orientarse dentro de una cabina virtual? «Flanker 2.0» ha resuelto este problema de dos formas. Una con un pequeño micro-HUD que nos informa siempre de nuestra situación, dirección de vuelo, etc. La otra es algo más novedoso, que son los reflejos en la carlinga de la cabina. Esto es algo tan real como la vida misma. La carlinga es una cúpula de plástico que nos rodea, y que necesariamente refleja un montón de cosas, entre otras la cabeza y el casco del piloto. Esto, y ciertos reflejos creados para el efecto, son más que suficientes para centrarnos en la cabina y así poder orientarnos si estamos siguiendo un objetivo. De esta forma podremos intentar comandar el avión hasta poder ponernos a la cola del avión perseguido, y ¡voila!

Inicialmente, el uso de estos reflejos nos es fácil, y se tarda un poco en acostumbrarse y sacarles partido, pero una vez lo hemos conseguido, son una auténtica forma de orientarse en la cabina y evitar la pérdida de sentido y equilibrio, y el desconectar con el objetivo para poder mantener el vuelo... además de perder, claro está, una buena oportunidad, tal vez la única...

Los pilotos de verdad nunca vuelan rectos y nivelados más de 30 segundos, se mueven, se balancean, giran. Comprueban sus seis, sus tres, sus nueve y las doce una y otra vez; son un manojo de nervios. Sólo eso les permite seguir vivos. A eso se le llama estar atentos, mantener la situación de alarma. Si nuestro sim facilita hacer esto, entonces es un buen sim. Si por el contrario, para hacerlo, hay que entretenerse con el teclado, mejor desinstalar. El próximo mes, os contaremos la excelencias del editor de misiones y algunas características de la campaña. Hasta entonces.

G. "SHARKY" C.



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

ATLANTIS

¿Cómo va el juego de la sala de metamorfosis?

Rodrigo González. Barcelona.

El puzzle consiste en rellenar el espacio con las fichas que te ofrecen formando así diferentes figuras. Debes empezar por el paralelogramo. Cuando acabes, la estatua de la mujer guarda una nueva pieza que deberás utilizar para completar las otras figuras. Cada estatua te proporcionará una nueva pieza. La última estatua es un lagarto. Deberás cliquear sobre la lengua del lagarto y se abrirán unas escaleras, que conducen a la Torre de la Luna.

En la sala del trono real ¿Cómo se resuelve el puzzle de las lunas, soles y estrellas?

Juan Gracia. E-mail.

Debes resolver el enigma del trono de la siguiente manera: mueve el delfín rojo 3 veces, el azul 4, el amarillo 7 y el verde 6. Baja por el pasadizo secreto debajo del trono.

¿Qué hay que hacer en la taberna del gallo?

Francisco Javier Ruiz. Soria.

Entra en la taberna y habla con Lascoyt. De repente aparecerá en escena Meljanz, habla con él. Inmediatamente después, sube por las escaleras, corta la cuerda que sujeta la lámpara y, una vez la tengas cogida, lánzala sobre Meljanz, así podrás salir por la puerta. Oirás la voz de Agatha invitándote a seguirla, gira a la derecha, debes recorrer el camino que has seguido hasta llegar a la taberna. Entra en el jardín de la izquierda hazte con la escalera del rincón. Coloca la escalera encima del banco de piedra para trepar el muro. Coge de nuevo la escalera y colócala entre el muro y la ventana a modo de puente. Entra de nuevo al palacio. Ve directamente al pasadizo. Encontrarás una rata de piedra en un hueco en la pared (arriba a la izquierda de la puerta). Colócala en el agujero que hay al lado del gato dibujado del fondo del pasadizo. Descubre el pasadizo donde hablarás con una especie de monje, juega con él, mueve tus figuras en el tablero e intenta que los ogros no te capturen antes de que encuentres a la reina. Cuando ganes caerás por un corredor que te llevará hasta la sala del Delfín.

ACE VENTURA

¿Qué hay que hacer con el panel de control?

Ildefonso Lucena. Sevilla.

Se trata de que cada línea coincida en color con los dos semicírculos que están a sus extremos. Es decir, por ejemplo: empezamos arriba del todo a la izquierda. El primer círculo tiene el color rojo; entonces la línea que está a su lado tiene que ser de ese color, al igual que el semicírculo que está al otro lado de la línea. Pero la otra parte del semicírculo no tiene por qué ser de color rojo. Puede ser de cualquier otro color. Además, hay que tener en cuenta que cada línea y cada círculo tienen dos posibles colores.

LA CIUDAD DE LOS NINOS PERDIDOS

¿Cómo salgo de los primeros escenarios?

Rubén Moreno. Tarragona.

Lo primero que debes hacer es coger la esponja que las siamesas utilizan para borrar la pizarra y que está sobre ésta. Cógela y dirígete al sótano donde está el borracho Pelade. Pídele la llave de la cabaña del farero y con ella dirígete al puerto. En el camino encontrarás una botella vacía, un hueso –junto a la caseta del perro– y un cepillo –cerca del embarcadero, bajo unas escaleras–. Encontrarás la cabaña del farero con su propietario en el interior con lo que tu siguiente objetivo será hacer que la abandone. Dirígete al faro donde debes provocar un cortocircuito en la caja de fusibles con una barra de hierro que has podido encontrar al final del muelle. Escóndete rápido en los barriles de la derecha de la entrada hasta que el farero vaya a reparar la avería. Cuando éste entre en el faro, tendrás el camino libre para entrar en su casa con la ayuda de la llave que te entregó Pelade. Una vez dentro, enciende la luz y podrás comprobar que el armario donde están las propiedades más valiosas está electrificado y que sólo se corta la corriente cuando se abre la caja registradora. Para mantenerla abierta utiliza el cepillo y así tendrás acceso al interior del armario donde por fin podrás robar su contenido. En este momento conocerás a los oscuros cíclopes y a tu nuevo amigo One.

LEISURE SUITE LARRY 7

¿Dónde consigo el destornillador? ¿Cómo consigo jugar a los dados? ¿Qué hay que hacer en el lanzamiento de herraduras?

José Ángel. E-mail.

Lo primero debes usar tu tarjeta HTQ. Ábrele la bragueta al maniquí y métele dentro la tarjeta. Ve al salón de baile para cambiar de aspecto; pregunta a la chica por su colección y en "Otra" teclea OCIO. Ve al jardín de las esculturas, elige el pie de la Venus y pulsa VER para poder coger los dados. La estatua se derrumbará. Vete y vuelve a entrar. Ahora escala el andamio para coger el destornillador.

Para la segunda pregunta, en el casino, haz TOCAR en la mesa de dados. Púlsate a ti mismo y alivia tus gases, toca la mesa y habla con su responsable. Usa el papel higiénico con los dados de adorno y úsalos en la mesa. El responsable te dará unos nuevos con los que jugarás unas tiradas antes de que intente cambiártelos por los usados. Irás al camarote 510 en donde deberás ganar una partida de chinos; para hacerlo usa la ventana disponible en el juego para tal efecto.

Para la tercera pregunta, busca en tu tarjeta la prueba de las herraduras, ve a la cubierta del centauro e introduce la tarjeta en el ano del mismo; vuelve al camarote 510 y busca una probeta con esperma verdoso. Dirígete al castillo de proa y habla con la mujer pirata, ve a la zona restringida para empleados e intenta abrir una de las taquillas, volviendo repetidamente a hablar con la mujer pirata hasta que consigas que te diga en que taquilla debes mirar y cuál es el número de la combinación. Se trata de la 2ª taquilla cuya combinación es 90-60-90. Entra a ver al fáquir, cómprale tus fotos y pulsa PASAPORTE. En el inventario pega las fotos en la tarjeta de acceso al camarote, ve al vestíbulo principal, habla con el sobrecargo y enséñale la tarjeta. Con el pasaporte en tu poder, ve a dárselo al fáquir y cuando éste se vaya de la habitación, coge la llave que cuelga del ratón con la lengua azul, bajo la rejilla del aire. Busca la cubierta de popa inferior y habla con las dos cantantes que están en la pequeña bañera al aire libre. Vete al Salón del Orgulloso Marinero Enano y pide al camarero una Erección Gigante. Mientras la prepara entra en el camarote de las cantantes. Sustituye el spray de silicona por el desodorante y sube a la torreta de luces –fuera– para cambiar la bombilla por la que llevas. Sal de la cubierta, vuelve a entrar y admira el desarrollo del concierto. Cuando termine, vuelve al escenario y recoge las tiras de luces de los vestidos de las cantantes. A la derecha en el mismo escenario encontrarás el mando a distancia que enciende las luces de los trajes. Ve al jardín de las esculturas y enrosca las tiras de luces en la pica que sobresale en el techo, hasta la que puedes acceder desde el andamio. Ve a la pista para lanzar herraduras y enciende con el mando a distancia las luces de los trajes para lanzar de nuevo.

MONKEY ISLAND 2

¿Cómo se consigue el trozo de mapa del vendedor de antigüedades?

Daniel Ibarzo. Zaragoza.

Indaga en busca del primer oficial Rogers, quien anduvo en negocios de grog por la zona. En una parte remota de la isla, junto a una cascada, encontrarás una extraña bomba que consigo mover con la ayuda de un amigo con manos hábiles, produciéndose una reacción que te dejará boquiabierto. Adéntrate en los túneles, y salgo a una pequeña isla que había visto desde lejos a mi llegada a Phatt.

El único habitante no puede ser otro que Mr. Roger, pues te invita a un concurso en el que el ganador será quien consiga beber más grog de su destilería personal. Intuyendo el peligro, da un cambiazo y déjale totalmente K.O. Luego, usando cristales dentro y fuera de la casa y con la ayuda del sol, localiza el resorte adecuado para bajar al sótano, donde descubrirás escondida la segunda parte del mapa. Ahora ve a la isla de Booty a echar un rato de pesca en el acantilado. Cuando al final consigas que piquen, un pajarraco te gastará la broma de llevarse el mapa. Lo seguirás como puedas, y terminarás así en el árbol grande. Tu sorpresa es mayúscula, pues parece imposible localizar el original entre tanta copia. Sin embargo, hay alguien cuyo olfato no se dejará engañar en esta prueba, pues estarás seguro que sólo con el hecho de que Elaine haya tenido el mapa en sus manos, habrá dejado una huella que este buen amigo sabrá reconocer. Corre a buscarle, y te alegrarás al comprobar que se viene contigo de buena gana. Por fin, llegas a la cabaña aérea, tendrás la alegría de conseguir la tercera parte del mapa.

PHANTASMAGORIA 2

¿Qué hay que hacer con el ordenador? ¿Cómo continuo en el primer capítulo?

José David y Javier. Valencia.

Ve al puesto de Curtis –lo reconocerás por la foto de Blob, la rata–. Siéntate en la silla. Examina la foto de Blob. Examina el cuaderno de notas; contiene los teléfonos de tus compañeros. Llámales con el teléfono. Enciende el ordenador. Cuando te pida el password, teclea "BLOB" –el nombre de la rata de Curtis–. Ve a ver a Trevor, el amigo de Curtis. Su puesto está a la izquierda de la ventana. Habla con Trevor y muéstrale las fotos y la postal. Utiliza la tarjeta llave con Trevor. Regresa al puesto de Curtis. Utiliza el ordenador. Mira cómo funciona el sistema. Si pulsas en COMPUTER, luego en EMPLOYEES y finalmente en CRAIG CURTIS, tendrás acceso a los ficheros de Curtis. Selecciona el llamado VENIMEN_SAGAWA y léelo. Pulsa unas cuantas veces en el fichero hasta que Curtis sufra dos alucinaciones. Llama a Trevor al teléfono 6125. Vuelve a acceder al ordenador; mira todos los mensajes de correo que tienes y respóndelos. Sal de las oficinas y vuelve al pasillo de la entrada de Wyntech. Entra por la puerta de la derecha al almacén. Explora un poco. En una esquina hay un montón de cajas apiladas; apártalas y descubrirás una puerta. Intenta abrir la puerta –no podrás–. Vuelve a las oficinas y habla con Trevor.

SAM & MAX

¿Cómo se localiza a Frog Rock?

Ismael Soriano. Madrid.

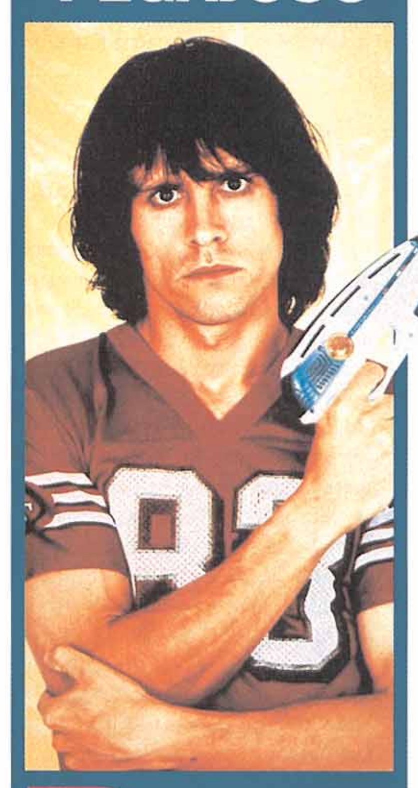
Los binoculares parecían estar estropeados, pero coloca sobre ellos la lente de aumento que encontraste en el parque de atracciones y los pondrá en marcha sin necesidad de monedas conectándoles los cables sueltos que había junto al elevador. Ahora no tendrás dificultad en encontrar la "Roca de la Rana" siguiendo las indicaciones de Shuv-Oohl y marcarla en tu mapa de carreteras.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Por Santiago Erice

RUIDO PEGAJOSO



Pop como el de antes

La docena de canciones que conforman el álbum de debut de Ruido Pegajoso muestra sonidos que recuerdan al pop de toda la vida, al rock que se hacía antes. Llámese Beatles, Queen, Who o Rolling Stones –da lo mismo el nombre de referencia, importa el espíritu que transmitían aquellos añejos grupos–, óigase sus limpias y cristalinas melodías, siéntase su inocencia y simplicidad estilística.

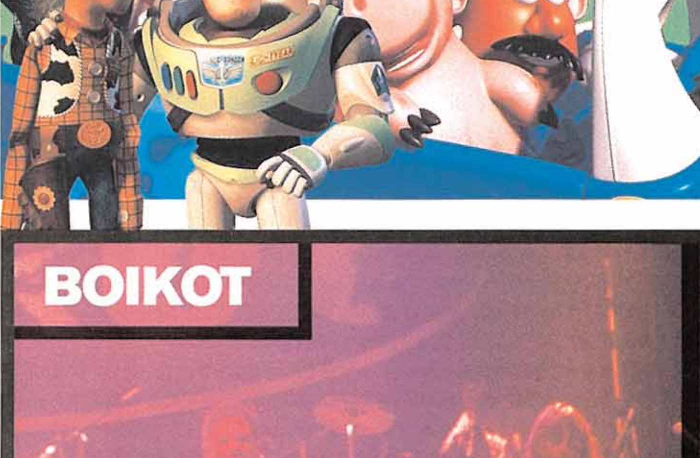
Y después, descúbrase que tras Ruido Pegajoso se halla un solo personaje, Francisco Torres González, nacido en Sevilla, que canta con la misma naturalidad en inglés y en castellano, que posee la rara habilidad de construir estribillos pegadizos y cuyos orígenes musicales pudieran ser de cualquier lugar del mundo donde lo importante sean las canciones.

TOY STORY 2

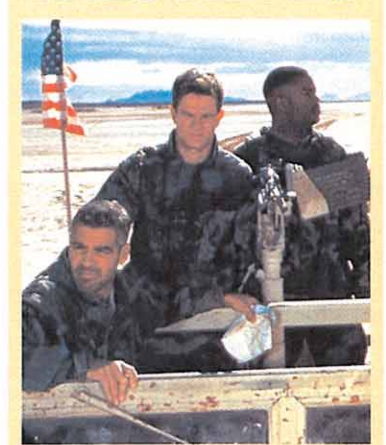


El vaquero es un juguete valioso

En la segunda entrega de «Toy Story 2» descubrimos que el vaquero Woody es un valioso juguete que despierta la codicia de unos anticuarios. El consiguiente robo del valiente muñeco y que a éste se le suba la fama a la cabeza son los ejes, aventurero y moralizante, respectivamente, de la continuación de la andanzas de los populares juguetes que protagonizaron el primer largometraje de la historia construido íntegramente por imágenes generadas por ordenador. Mezclando ternura, acción y comedia; jugando con la complicidad de personajes ya conocidos y con la novedad de algunos nuevos (repolluda Barbie incluida); aprovechando las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías; guiñando el ojo reiteradamente a otras películas de moda; «Toy Story 2» es un divertimento asegurado para toda la familia en cualquier peleona tarde de domingo.



TRES REYES



Un tesoro en las arenas del desierto

Ha terminado la Guerra del Golfo y la aburrida monotonía sólo es interrumpida por los enfrentamientos con los pesados corresponsales de televisión; los soldados cuentan las horas que les faltan para volver a casa. El descubrimiento de que las arenas del desierto esconden un fabuloso tesoro será el comienzo de la aventura, el fin de la pasividad y el descubrimiento del "enemigo", la población iraquí.

Protagonizada por George Clooney, Mark Wahlberg e Ice Cube, «Tres Reyes» ha sido dirigida por David O. Russell («Flirteando con el Desastre»). Película que mezcla el cine de aventuras con la comedia negra, trata también de ofrecer un punto de vista diferente al que nos han contado las crónicas oficiales de la guerra contra Sadam, el todopoderoso tirano que rige con mano de hierro los destinos del pueblo iraquí.

BOIKOT

En directo

El nuevo disco de Boikot fue grabado en la sala Caracol de Madrid y es una forma como otra cualquiera –perdón, es mejor que la mayoría– de cerrar una etapa, la de su trilogía del Che, la de un largo camino con la figura del mítico comandante guerrillero pegada a la espalda.

Aunque puestos a hablar de larguras, la de la trayectoria de esta banda de rock pegado a la calle, cuya formación ha sufrido variaciones en estos años, que daba sus primeros pasos en 1987, aunque no sería hasta la década de los noventa cuando empezara su discografía. Y en todo este tiempo, Boikot no ha dejado de escupir a quien quisiera oír su rock con mensaje, de combinar su potencia musical con la denuncia y la injusticia social.



EL DILEMA

Al Pacino contra las tabaqueras

Los malos de «El Dilema» son las compañías tabaqueras; un thriller de intriga con Al Pacino y Russell Crowe en los papeles protagonistas y Michael Mann («Heat» y «El Último Mohicano») en la dirección. Un trío de lujo para un argumento típico del mejor cine negro –los poderosos contra el indefenso e íntegro ciudadano–, que no por su reiterada utilización deja de funcionar.
Los personajes e instituciones de «El Dilema» están inspirados en la realidad y en un famoso juicio ganado a las poderosísimas compañías tabaqueras norteamericanas. Contra ellas, y contra unos medios de comunicación dóciles que no dudan en autocensurarse, luchan un periodista y un científico, aún a costa de su reputación, sus trabajos y sus vidas.

EL FIN DEL ROMANCE



Amores tormentosos

El siempre interesante director Neil Jordan nos cuenta en «El Fin del Romance» una historia de amores tormentosos, de encuentros y desencuentros con el transcurrir del tiempo, basada en una historia con mucho de autobiografía del novelista Graham Greene. Pasiones adúlteras, la II Guerra Mundial, los celos, la ruptura inesperada, los recuerdos, el reencuentro al cabo del tiempo y el misterio se dan cita en esta película interpretada en sus principales papeles por Ralph Fiennes, Julianne Moore y Stephen Rea.







JUAN PERRO

Mr. Hambre

Después de mucho hacerse de rogar y retrasos múltiples, ya está aquí la tercera entrega de ese artista singular y veterano que responde al nombre de Juan Perro (¿aún queda algún desmemoriado que no conozca al zaragozano Santiago Auserón, ex de Radio Futura?). Se titula «Mr. Hambre», y no viene nada mal que estas palabras nos sean recordadas en el 2000 a los opulentos ciudadanos de Occidente.
La utilización del lenguaje, buscando conscientemente la vulgarización desde un presupuesto previamente intelectualizado, ya es común en la trayectoria de Juan Perro. Donde hay desviaciones es en la música, más rockera y sin las referencias "cubanizantes" de sus anteriores trabajos. En cualquier caso, el estilo es personal y muy reconocible.



MIRANDA WARNING

Debut de Cuento de hadas

Grupo de una ciudad perdida, Elche, al menos en los circuitos del pop nacional. Los comienzos no son fáciles, algunos de sus componentes desertan, y hasta cambia su nombre en alguna ocasión –quienes disfruten con la arqueología indie, pueden rastrear en Cool Cherry–. Actuaciones en garitos que, en el mejor de los casos, se saldan sin pérdidas económicas. Horas y horas en el local de ensayo –mágico lugar de sueños e ilusiones–. Recopilar direcciones y enviar una maqueta a gente que, se supone, mueve los hilos y... ¡Oh! ¡Milagro! En una compañía discográfica han escuchado las composiciones de Miranda Warning y hay una oferta para firmar un contrato. ¡Los cuentos de hadas son verdad!
Y ya está en la calle el álbum de debut de este quinteto con chica al frente, Lucía Martínez; canciones de pop pegadizo –un par de ellas con doble versión, en castellano e inglés– y fácil escucha, de estribillos pegadizos y, generalmente, deslizándose por los sentimientos que genera la melancolía. A partir de aquí comienza el segundo capítulo del cuento de hadas de Miranda Warning.

EXIT

EXIT

¿Cómo... será el bombazo que personificará a la chica de «Heavy Metal F.A.K.K. 2»? ¿Estarán contados los días de Lara Croft?

¿Qué... reacciones provocará entre los japoneses la puesta a la venta de PlayStation 2 el próximo 14 de Marzo en Japón?

¿Por qué... en el magnífico «Los Sims» no está contemplado el éxito en las relaciones sexuales...? ¿Acaso no es uno de los rasgos de la personalidad más importantes?

¿Cuándo... aparecerán las primeras quejas contra la explícita violencia de «Soldier of Fortune»?

Lo peor del mes

Juegos que irán al Limbo

Después de las cancelaciones de dos juegos en los que la compañía Cavedog Studios confiaba su presencia entre el sector, «Elysium» y «Amen», los problemas económicos se han ido agravando hasta hacerse insostenible. GT Interactive ha decidido cerrar las oficinas de los creadores de títulos que han sido tan importantes como «Total Anihilation». Otros títulos de los que se sabía que estaban ya en proyecto también se han ido, de momento, al garete, «Good and Evil», «Iron Plague» o «Boneyards». Probablemente, el personal de Cavedog se disgregue hacia otras compañías, pero aún no se ha dicho nada acerca del futuro.
Hasta siempre.



Lamentable

La pobre conversión de «Final Fantasy VIII» a PC. El juego, que es uno de los que han marcado tendencias entre el género del rol y ha obtenido un éxito formidable, se presenta en PC con el mismo entorno gráfico e interfaz que en PlayStation. Teniendo en cuenta que un PC tiene mejores periféricos (como por ejemplo un ratón) para el interfaz de un juego de rol, y que las capacidades de resolución y complejidad en gráficos son mucho más altas, el no apreciar ninguna mejora entre las versiones de ambas plataformas dice muy poco a favor de los desarrolladores. «Final Fantasy VIII» es un gran juego, incluso en PC, pero el desperdiciar las posibles mejoras en su presentación gráfica y jugabilidad limitará en gran medida la adopción del título por parte del público. Cuando hace años el problema era el opuesto, resulta irónico pensar que en muchos casos las capacidades del hardware están por delante del software.









Humor

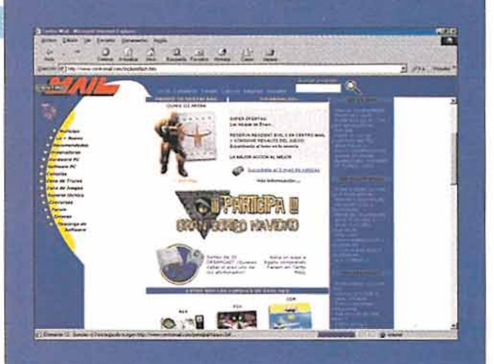
por Ventura y nieto



EL SECTOR CRÍTICO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA. C/ Pedro Texeira, 8. 5ª planta. 28020 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Formidable

Centro Mail va a asociarse con la zona MSN de Microsoft para crear una zona de juego íntegramente en Español. La nueva zona tendrá soporte para los servidores de los juegos on line más extendidos y contarán con una gran facilidad de acceso. Con esta nueva zona en la web Centro Mail se pondrá a la cabeza en el campo de servidores de juegos on line de habla hispana. Aún no se conocen los detalles de que programas iniciarán la lista de servidores disponibles y qué servicios adicionales se crearán, pero parece ser que en este despliegue no se van a escatimar recursos técnicos. El mes que viene os daremos información detallada de esta nueva propuesta.

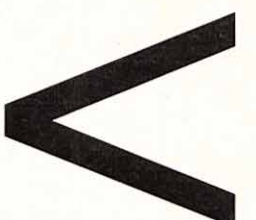


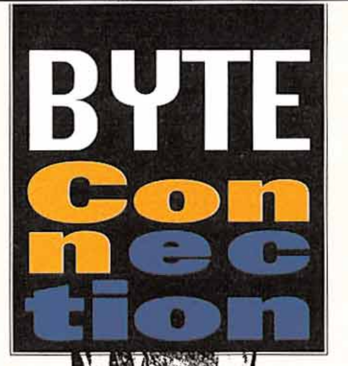
Hace 10 años...

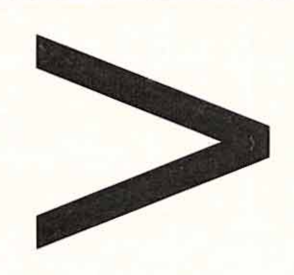


Una cita con la edición del ECTS del 90 nos adelantaba la, por aquel entonces, friolera cantidad de 200 nuevos juegos, entre los que descubriríamos leyendas como «F-29 Retaliator» o «Castle Master». En la portada, dominada por el aguerrido protagonista de «Dragon's Lair», recordamos otros clásicos como «Infestation» o «Bomber». Entre las páginas de aquel número memorable hablábamos con Ángel Nieto y Sito Pons, los fichajes de las compañías españolas que realizaron dos títulos con el mismo nombre. El título de Megajuego fue para «Ice Breaker», un original y revolucionario simulador deportivo que realizasen los integrantes de Topo, todo ello además de las secciones habituales.

¿Matrix, qué Matrix?







Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el rumbo perdido; tal vez un transeúnte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara especie en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y marinos, la de modernos surfistas sobre "cuestas informativas", los guerreros protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.

Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

Mira chico, realmente lo de poder escoger entre la píldora roja y la azul es algo así como una... ¿metáfora futurista entre el bien y el mal? Pero desde luego nadie te va a librar de la telaraña donde estás metido.

– Y pregunto yo, señor, ¿lo de la telaraña, qué es? ¿uno de esos bichos peludos y articulados de la familia de los arácnidos e insectos, o, por el contrario, es una metáfora de Internet con todas sus bifurcaciones y autopistas varias?

– Pues te diré, querido alumno, que esto es como todas las demás cosas. Siempre para tomar una decisión existen dos caminos: uno es el de la tecnología y su avance imparable, lo que significa más consolas para videojuegos y miles de programas donde poder volcar tu libre elección, más televisores con formato "wide" con sonido "THX" de ese que te quedas sordo y te pone los sentidos como una batidora tamaño gigante, más tipos de procesadores para fastuosos ordenadores de precio desbordable y huracanado y, en definitiva, todo un pastel que devorar al asequible precio de conocer el manejo y de saber pulsar las teclas oportunas con el monitor apropiado, ¿te enteras, pequeño saltamontes?

– Pues, la verdad, no señor. Y ¿cuál sería la píldora de color rojo en este mismo caso de suposición, señor maestro rey de lo virtual y lo suponible?

– Pues evidentemente, querido y torpe alumno prototipo de "picapiedra de alto standing", el color rojo, sinónimo y referencia de peligro, como el de las señales de tráfico de "stop", representaría el lado de la involución y regreso marcha atrás. O lo que sería lo mismo: en lugar de «Pulp Fiction» se ofrecería un largometraje del "vamos a la cama" de la Familia Telerín, medio bollo de pan tostado con aceite en lugar de un brillante plato de langostinos aderezados con megas de última generación alimenticia y un lento videojuego en cinta de cassette con cuatro colores simultáneos en pantalla y un puñado de píxeles rociados en vez de un paisaje 3D donde poder moverse como en la realidad y por propia elección... Esto sería lo que podría ocurrir si uno se toma la cápsula roja, una galleta también de color rojo e incluso un desagradable supositorio del mismo color. O, aprendiz de brujo del mañana, ¿no te has dado cuenta aún de la diferencia entre unas gafas virtuales de cristal líquido y unas de aquellas de cartón inventadas en los años sesenta, que tienen en un lado un celofán de color "azul" y en el otro uno de color "rojo" para simular la alternativa tridimensional de la visión? Pues con todas esas cosas que te estoy diciendo, de las que espero que estés sacando buen provecho tal como si estuvieras degustando un maravilloso solomillo de cerdo con salsa verde en un restaurante de ocho tenedores, estrellas o categoría parecida. Y ahora, como veo que tus sentidos se han quedado un poco epatados de tanta ambigüedad, te voy a edulcorar con una frase extraída de una maravilla de libro llamado «La Vida es Sueño», del histórico dramaturgo Calderón de la Barca, para así poder simplificarte el aspecto real de los datos que anteriormente hemos estado intercambiando: "... ¿y teniendo yo más vida, tengo yo más libertad?".

Evidentemente este pensamiento sobre lo intangible e inseguro de la existencia humana no lo vas a poder asimilar así del tirón como quien se bebe tres tubos de ron Negrita a palo seco y luego le da un "ju-ju" por bajada de tensión y aglomeración etílica. Pero algún día todos estos conceptos –y muchos más– podrás dominarlos y comprenderlos tan claramente como que la camiseta de Lara Croft es de color verde agua con tonos pistacho o que el guardarropa de Bill Gates tiene más plantas que el edificio de grandes almacenes de cualquier ciudad cosmopolita de la actualidad. ¿Vas cogiendo la onda, querido principiante con talla de Sancho Panza y cerebro de tamagochi patatero?

– Discúlpeme, maestro de enseñanza, pero, la verdad, siento muy, y mucho, defraudarle y me voy a explicar si es que puedo después de tanto mogollón que Ud., con su buena intención, ha metido en mi cabeza, que está ya más que a punto de estallar en mil suculentos pedacitos de masa gris. Yo sólo leo novelas de Stephen King –que, por cierto, mi compadre Antonio me ha regalado la última para Reyes y la leeré un día de estos–. A mí lo que me gusta es la música de los Planetas, las gambas al ajillo, los cigarrillos Marlboro –o en su caso LM Lights– y dar saltos con los Prodigy cuando estoy borracho. Y no sé si esto es ficción o realidad, o si la píldora roja es la que derribó al helicóptero o lo que leche virtual sea, pero me da igual que esto sea un Pentium o un Spectrum, una Fanta de fresa o el molino que derribó a Don Quijote de su caballo, porque para mí esto es lo más gracioso de la vida: no saber dónde estamos y enamorarse de una chica mientras ves la peli de «Alicia en el País de las Maravillas», aunque el conejo blanco sólo diga: "es tarde, me voy, me voy, me voy". Y se acabó.

Rafael Rueda

Bugs Bunny Perdido en el Tiempo

Plataformas/Infogrames

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/NT 4.0 con Service Pack 3 • *CPU:* Pentium 166 (Pentium 200) • *RAM:* 16 MB (32 MB) • *HD:* 44 MB • *Vídeo:* Tarjeta de vídeo con 2 MB (Aceleradora con soporte OpenGL) • DirectX 6.1 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento
D: Saltar
F: Patada
R: Acción
D+R: Saltar a la madriguera
E: Rodar
S: Oír

«Bugs Bunny Perdido en el Tiempo» es un divertido juego de plataformas que recrea a la perfección el ambiente y los personajes de los dibujos animados de Warner Bros. Esta demo está ambientada en la era prehistórica y Bugs debe encontrar una serie de despertadores que le permiten accionar la Máquina del Tiempo. Bugs puede ir recogiendo zanahorias por todo el mapa que le proporcionarán mejoras en la salud y vidas extra, mientras evita los ataques de Elmer y sus secuaces y los peligrosos yunques que caen del cielo. Está traducida y doblada al castellano y contiene un amplio fichero de ayuda.

F/A-18E Super Hornet

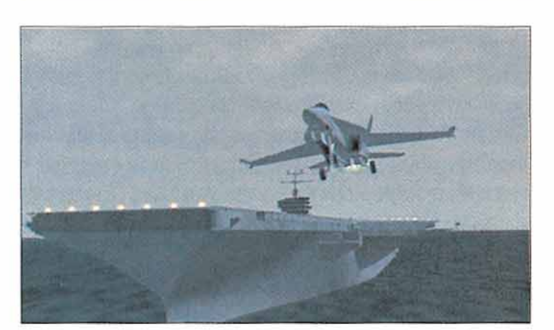
Simulador de vuelo/Digital Integration

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 (Pentium II 300) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 50 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct 3D (TNT2 ó Voodoo 3) • DirectX 6 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)

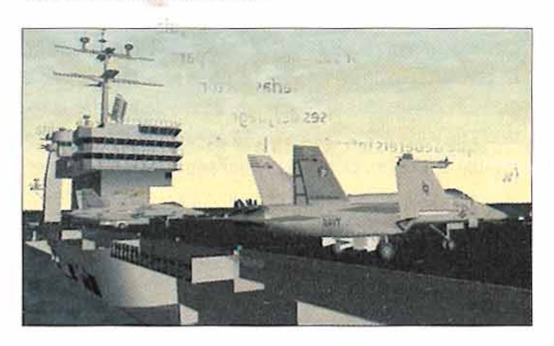


CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Alabeo/Virajes
Espacio: Disparo
Intro: Cambio de Arma
G: Tren de Aterrizaje
Retroceder página: Modo Aire-Aire
Avanzar Página: Modo Aire-Suelo
Fin: Modo Navegación

La demo que os traemos del «F/A-18E SuperHornet» permite jugar una misión de apoyo aéreo cercano llamada "Run the Gauntlet" en la que el objetivo es destruir una serie de tanques y artillería enemigas que están evitando el avance de las tropas terrestres aliadas, mientras evitas los ataques de la aviación enemiga en forma

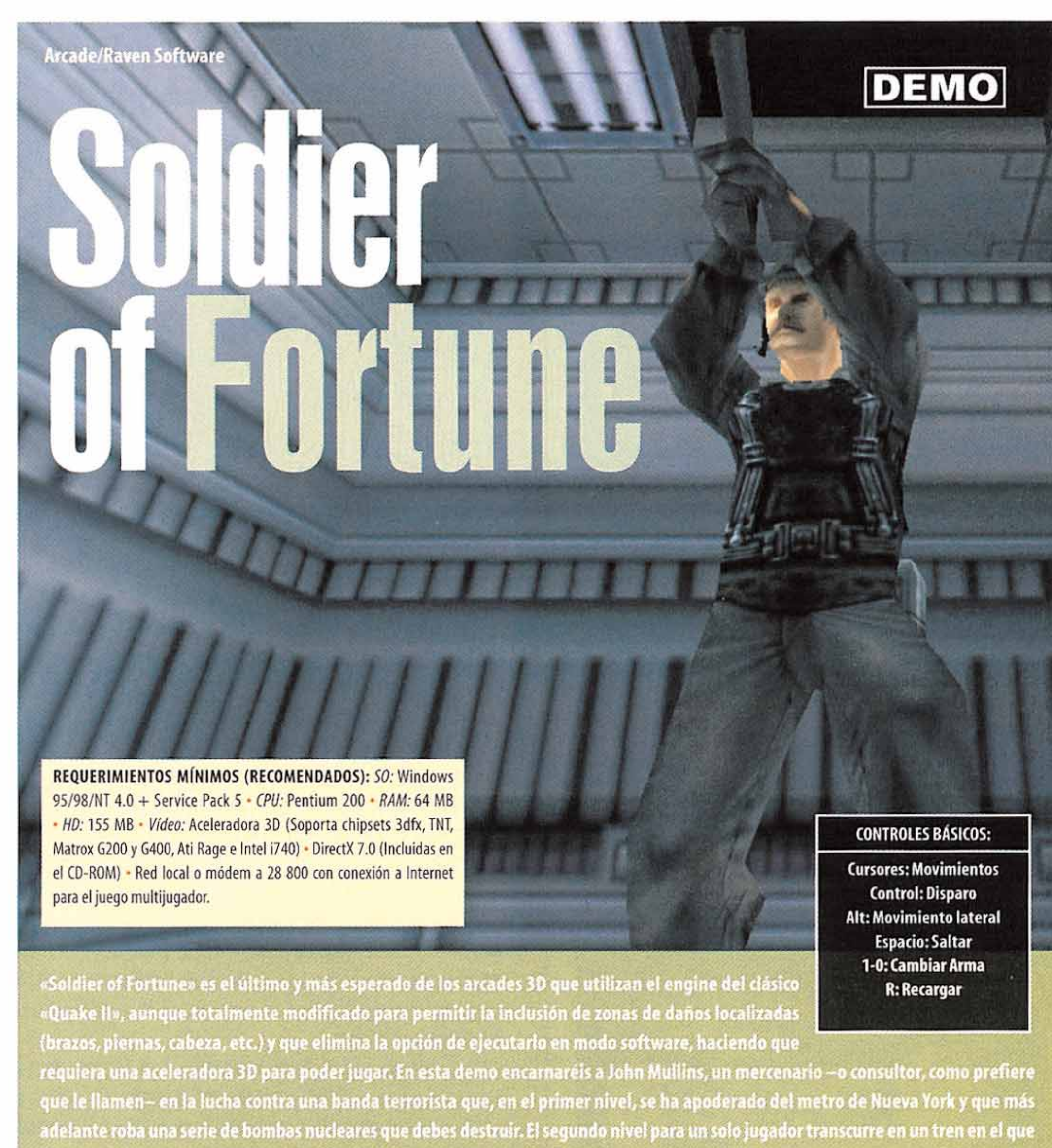


de MiG-29. Para ello dispondrás de un F/A-18E armado con misiles aire-aire de corto y medio alcance y de cohetes y bombas de racimo para el ataque al suelo. La demo está en Inglés y contiene un fichero de texto explicativo con los comandos necesarios para llevar a buen término está misión.



Arcade/Raven Software

Soldier of Fortune



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/NT 4.0 + Service Pack 5 • *CPU:* Pentium 200 • *RAM:* 64 MB • *HD:* 155 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D (Soporta chipsets 3dfx, TNT, Matrox G200 y G400, Ati Rage e Intel i740) • DirectX 7.0 (Incluidas en el CD-ROM) • Red local o módem a 28 800 con conexión a Internet para el juego multijugador.

CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimientos
Control: Disparo
Alt: Movimiento lateral
Espacio: Saltar
1-0: Cambiar Arma
R: Recargar

«Soldier of Fortune» es el último y más esperado de los arcades 3D que utilizan el engine del clásico «Quake II», aunque totalmente modificado para permitir la inclusión de zonas de daños localizadas (brazos, piernas, cabeza, etc.) y que elimina la opción de ejecutarlo en modo software, haciendo que requiera una aceleradora 3D para poder jugar. En esta demo encarnaréis a John Mullins, un mercenario –o consultor, como prefiere que le llamen– en la lucha contra una banda terrorista que, en el primer nivel, se ha apoderado del metro de Nueva York y que más adelante roba una serie de bombas nucleares que debes destruir. El segundo nivel para un solo jugador transcurre en un tren en el que debemos destruir una bomba nuclear que transporta, evitando ser eliminados por los terroristas que la protegen y un helicóptero Cobra que les da apoyo aéreo. Para el juego multijugador se incluyen dos mapas preparados para ocho o más jugadores, debido a su tamaño. Esta demo está destinada a mayores de edad y permite, al instalarla, modificar el grado de violencia.

Ford Racing

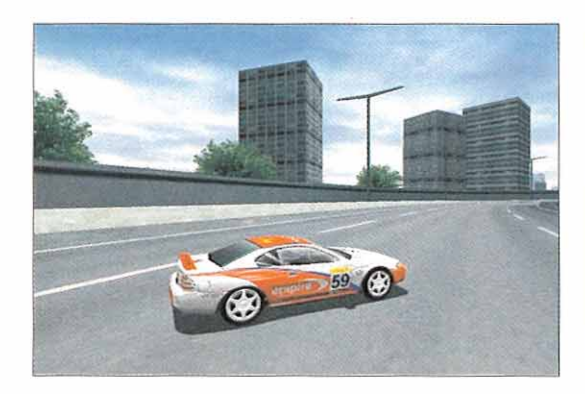
Arcade/Empire Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 200 (Pentium II 266) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 18 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 4 MB (Aceleradora 3D con 8 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido compatible DirectSound • DirectX 6.1 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:
Flecha Arriba: Acelerar
Flecha Abajo: Frenar
Flechas Izqda./Dcha.: Girar
A: Subir Marcha
Z: Reducir Marcha

«Ford Racing» es un nuevo arcade de carreras que está basado en una licencia de la casa automovilística Ford y que contará con más de una



docena de sus vehículos en el juego completo que serán representados con extremada fidelidad. En la demo que contiene el CD-ROM permite correr una carrera rápida conduciendo un Ford Puma contra otros tres coches iguales dando tres vueltas a un circuito urbano. También cuenta con una opción que permite ver la repetición de las carreras como si fuera retransmitida por la televisión, entre otras vistas disponibles. No contiene todas las cámaras del juego completo y la física de los vehículos será mejorada. Además, está en castellano.

Armored Fist 3

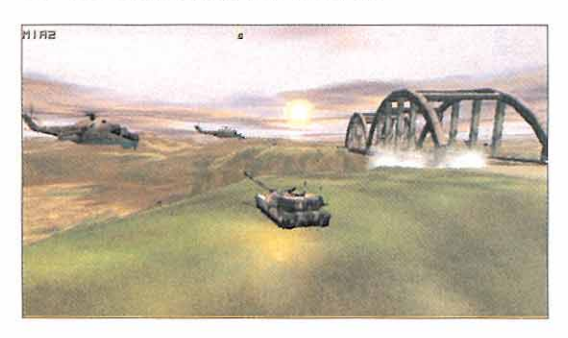
Simulador/Novalogic

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ NT 4.0 + Service Pack 3 • *CPU:* Pentium 233 MMX (Pentium II) • *RAM:* 64 MB • *HD:* 54 MB • *Vídeo:* Tarjeta de vídeo PCI, no requiere aceleradora 3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido con soporte DirectSound • DirectX 3.0 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)

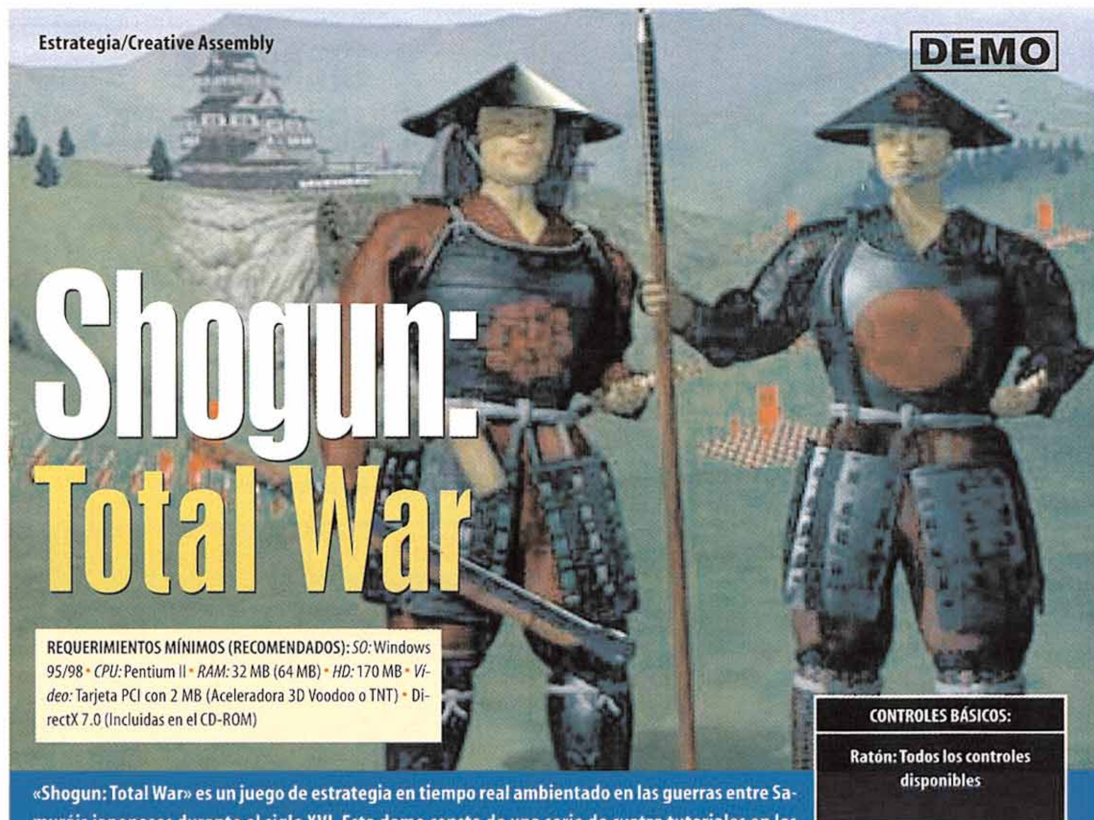


CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento del tanque
F1 a F12: Vistas de comandante, artillero, conductor
Barra espaciadora: Disparo
C: Ametralladora
Retroceso: Cambiar munición
8: Pedir apoyo aéreo
´: Cambiar blanco

Novalogic acaba de lanzar la última versión de su clásico simulador de tanques «Armored Fist3», que se caracterizan por no necesitar aceleradora 3D para poder funcionar, ya que están desarrollados mediante el motor de juego Voxel 32. Podréis jugar una misión del juego completo, en la que vuestro objetivo será comandar a un grupo de cuatro tanques M1A2 y a un pelotón de infantería para eliminar al enemigo. Las fuerza enemigas están formadas por tanques, transportes de tropas e infantería con misiles antitanque. Está en Inglés y tiene soporte multijugador a través de Internet mediante el servicio gratuito "Novaworld".



Estrategia/Creative Assembly



Shogun: Total War

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 170 MB • *Vídeo:* Tarjeta PCI con 2 MB (Aceleradora 3D Voodoo o TNT) • DirectX 7.0 (Incluidas en el CD-ROM)

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los controles disponibles

«Shogun: Total War» es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en las guerras entre Samuráis japoneses durante el siglo XVI. Esta demo consta de una serie de cuatro tutoriales en los que se enseña cómo mover la cámara, seleccionar nuestras unidades, crear grupos de batalla y los tipos de formación que pueden tener, y cuáles son las tácticas más adecuadas para derrotar a las diversas unidades enemigas. En los dos últimos tutoriales se nos permite luchar contra dos grupos de batalla enemigos, siendo el último de ellos una batalla entre dos ejércitos bastante numerosos y formados por distintas clases de unidades, como caballería, arqueros y lanceros. Está doblada al castellano y contiene un fichero de texto explicativo con atajos de teclado y referencias a la correcta optimización con algunas tarjetas de vídeo.

Sleep Walker

Arcade/Exelweiss/Turbocop Software

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: *SO:* Windows 95/98/NT 4.0 + Service Pack 5 • *CPU:* Pentium 100 • *RAM:* 8 MB • *HD:* 25 MB • *Vídeo:* SVGA • DirectX 5 (DirectX 7.0 incluidas en el CD-ROM)



CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los comandos disponibles

Este mes os volvemos a ofrecer el juego completo en castellano «Sleep Walker», un arcade en el que tendréis que guiar a Sleepy, un simpático sonámbulo, por sus habitaciones para evitar que sufra algún percance durante sus correrías nocturnas. Con el juego podréis jugar las diez primeras fases del juego, tras lo que os generará una clave que deberéis introducir en la página de Internet de Dinamic (www.dinamic.net) que generará un código necesario para poder jugar las diez siguientes, y así sucesivamente hasta completar los cien niveles que componen el juego, sin necesidad de descargar nada más, sólo esos códigos para poder continuar jugando. Gracias a este juego podrás conseguir grandes premios. Busca en las páginas de esta misma revista la convocatoria del concurso.

MULTIMEDIA

Actualizaciones

Quake III Arena Point Release
Esta actualización mejora bastantes aspectos del nuevo juego de id Software. Para su instalación sólo hay que ejecutar el icono que aparece en el menú y seguir las instrucciones.

Unreal Tournament v4.05B
Esta versión es totalmente compatible con servidores utilizando las anteriores versiones y, aunque está en inglés, no cambia el idioma del juego.

Planescape: Torment v1.1
La actualización resuelve una serie de problemas que tiene el juego original. Para obtener más información sobre la misma, puedes leer el fichero de texto situado en el directorio de la actualización dentro del CD-ROM.

PCFútbol 2000 v1.6
Para la correcta instalación de esta actualización, hay que ejecutar el fichero PCFPATCH.EXE del CD-ROM y pulsar el botón instalar. Esta actualización realiza una serie de mejoras y resuelve los errores existentes en el juego. Para una completa información sobre los cambios que realiza, puedes leer el fichero de texto PCFpatch.txt que está situado en el directorio de la actualización, dentro del CD-ROM.

Nuevos coches para Need For Speed: Road Challenge
Mientras los aficionados a los juegos de coches esperan el próximo «Need For Speed: Porsche Unleashed», os ofrecemos una serie de cinco coches nuevos para «Need For Speed: Road Challenge» –Ferrari 360 Modena, Lister Storm, Aston Martin DB7, BMW Z3 y BMW Z3 Roadster–. Para poder jugar con ellos es necesario tener instalada la versión en castellano del juego original.

PREVIEW

Estrategia/Pyro Studios



Commandos 2

Cuando apareció en el mercado «Commandos: Behind Enemy Lines», allá por la primavera de 1998, pudimos comprobar que en España también se hacían muy buenos juegos para PC. Ahora, Pyro Studios prepara la segunda parte de este juego, tomando como partida los mismos personajes que componían el equipo, y añadiendo algunos nuevos, potenciando las características que tenía el juego original y mejorando mucho el nivel gráfico y la calidad de las misiones a realizar, algo realmente difícil. En este vídeo que os ofrecemos podréis comprobar el buen trabajo que están realizando los chicos de Pyro, estando realizado totalmente con el motor del juego.

PREVIEW

Evolva

Arcade/Computer Artworks

En este nuevo arcade, el primer videojuego de Computer Artworks, el jugador toma el control de un escuadrón de cuatro criaturas llamadas Genocazadores, que pueden ser personalizadas mediante mutaciones gracias al ADN que recogen de sus víctimas, controladas de manera individual o conjunta. Las mutaciones permiten a los guerreros aprovechar las mejores cualidades de los enemigos a los que derrotan, para poder adaptarse al medio que les rodea. Estos Genocazadores tienen como misión destruir a un parásito que se ha hecho con el control de un planeta y que tiene un ejército de guardianes que deberemos eliminar antes de poder enfrentarnos con el gran jefe.

PREVIEW

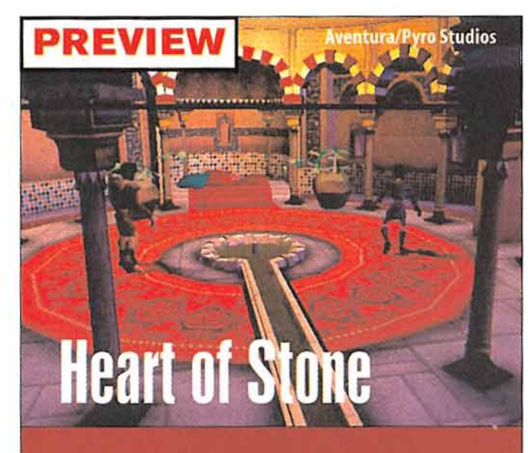
Crusaders of Might & Magic

JDR/Arcade/New World Computing/3DO

«Crusaders of Might & Magic» es el nuevo proyecto de 3DO basado en la serie «Might & Magic», y será la primera que combine acción 3D con el género de la aventura y ciertos toques de rol, permitiendo que el personaje que encarna el jugador, Drake, un niño que vio cómo su aldea fue totalmente destruida por las Legiones del Mal y que, una vez adulto, intenta vengarse de los que mataron a su familia, pueda mejorar en múltiples facetas, mientras recorre cinco mundos distintos en busca de venganza.

PREVIEW

Aventura/Pyro Studios



Heart of Stone

Otra de las novedades que están preparando los chicos de Pyro Studios es este «Heart of Stone», una aventura ambientada en el siglo XVI, en la que el jugador podrá controlar a siete personajes totalmente diferentes entre sí, como un mercenario, un fraile o una princesa en lugares tan diversos como el Vaticano, Rodas o el reino del Rey Salomón.

Este juego será la consecuencia de mezclar grandes dosis de aventura con aspectos estratégicos en el combate, en el que podrán participar, y ser controlados, varios personajes para realizar emboscadas, asaltos, etc., y todo en un entorno 3D muy atractivo en el que se están cuidando todos los detalles. Mientras esperamos que Pyro termina el proyecto, os dejamos con este vídeo.

PREVIEW

Estrategia/Pyro Studios

Praetorians

La última, pero no por ello menos importante, de las novedades que prepara Pyro, es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época del Imperio Romano, en la que tomamos parte de las conquistas como Julio Cesar desde el momento en que es nombrado Cónsul hasta que forjó el Imperio Romano, cuando dominaba todo el Mundo Conocido. Los campos de batalla irán desde la Galia hasta el desértico Egipto, donde deberemos subyugar los diversos pueblos que las forman gracias a las poderosas legiones a nuestro mando, los llamados Pretorianos. Un juego que dará mucho que hablar.

SOLUCIÓN INTERACTIVA
THEME PARK WORLD

La solución interactiva de este mes trata sobre el nuevo juego de Bullfrog, «Theme Park World», en el que el jugador tiene a su cargo el diseño y mantenimiento de parques de atracciones. Esta aplicación te mostrará las estrategias a seguir para poder construir correctamente tu parque, dando algunos consejos tales como la colocación de los servicios o de los puestos de comida, conseguir que los niños que acudan sean más felices y gasten más dinero en él, mantener contentos a tus empleados, evitando que hagan huelga y cómo sobrevivir a una crisis económica que podría poner en peligro la continuidad del parque...

CONCURSO AGENDA DE MICROMANÍA

Las siguientes personas han sido las ganadoras del concurso La Agenda de Micromanía, y cuyos premios y nombres se describen a continuación:

Ganadores de un pad Cyborg 3D de Saitek:
Ángel García Rodríguez. Cantabria
Juan Andrés Sáenz Gómez. La Rioja
Jordi Sisó Pelegri. Lérida
Neftalí Castañeda González. Málaga
Víctor Capilla García. Valencia

Ganadores de una consola Sega Dreamcast:
Iñaqui Arechaga Fernández. La Coruña
Jaime Miguel Carpio Gallardo. Madrid
Juan José Mañanos de Guzmán. Málaga
Xavier Campo Barasoain. Navarra
Oscar Silva García. Valladolid

Ganadores de un DVD de Encarta 99 de Microsoft:
José Antonio Pérez Gómez. Granada
Fco. Magaña Márquez. Madrid
Manuel López Rodríguez. Orense
José María Lluch Pérez. Valencia
Jorge Mataix Violero. Valencia

Ganadores de un volante y pedales Race Leader Force Feedback de Guillemot:
José Luis Rodríguez Thiery. Badajoz
David Alcubierre Arenillas. Barcelona
Damián Calado Moreno. Cádiz
Israel Hernández Cabrera. Las Palmas de G. C.
Ignacio Armenteros Paniagua. Zaragoza

Ganadores de una grabadoras de CD-ROM TraxData:
Luis Rafael Martínez Paz. Almería
Ildefonso Camacho Varo. Cádiz
Raúl Colado Martínez. Madrid
Daniel Gaona García. Murcia
Miguel Ángel Pinto Pérez. Vizcaya

Ganadores de un juego «Atlantis II» de Cryo:
Manuel Piñero Jiménez. Barcelona
Fernándo Meléndez Morillo. Madrid
Juan Salvador Sánchez. Madrid
Manuel García López. Madrid
Pedro Zamudio Rodríguez. Málaga
Carlos Gómez de Mercado. Málaga
Ángel Valiente López. Sevilla
Fernando Tello Cánovas. Toledo
Luis García Figueres. Valencia
Fernando Lorenzo Cartón. Valladolid

Ganadores de un PC Dash de Saitek:
Oriol Pedragosa Peña. Barcelona
Enrique Serra Zamora. Ceuta
Juan Antonio García Romero. Málaga
Miguel Ángel Fernández Serrano. Murcia
Héctor Rojas González. Tenerife

Ganadores de una tarjeta de sonido Sound Blaster Live Value de Creative:
Xavier Giménez Alcón. Barcelona
Juan Alfonso Gil del Pozo. Málaga
José Luis Fernández. Palencia
Sergio Fernández Domínguez. Tarragona
Javier Antonio Cano Muñoz. Valencia

Ganadores de una tarjeta 3D ATI Rage Fury 32 MB:
Óscar Cuesta Rodríguez. Madrid
Juan Carlos García Gutiérrez. Madrid
Raúl Racionero Martínez. Madrid
David Luis García. Tenerife
Samuel Gil Ibáñez. Valencia

CONCURSO RALLY CHAMPIONSHIP

Las siguientes personas han sido ganadoras de un juego «Rally Championship»:
Pablo Martínez González. Asturias
José Antonio Fernández Pérez. Asturias
Juan A. Morante Sibera. Baleares
Jaume Fábrega Clavé. Barcelona
Ricard Casas Bret. Barcelona
Jerónimo Torres Bernal. Cáceres
Fco. Javier Velardo Cortijo. Guadalajara
Aitor López Quesada. Huesca
Luis Marcos Negueruela. La Rioja
Eduardo José Iglesias Solís. Madrid
Agustín Mateo Hernández. Murcia
Ángel Bernardez Gil. Pontevedra
René Solla Mateo. Salamanca
Crispín Gómez Requena. Valencia
Marcos Martín Rodríguez. Valladolid

Ganadores de un Wingman joystick:
Vicente Herráiz Rodríguez. Barcelona
José Gabriel Herrera García. Madrid
Jesús Arturo Carreira Campo. Madrid
Miguel A. Rodríguez Pujante. Murcia
Jorge Antonio Majano Herrera. Toledo

Ganador de un Wingman Extreme Digital 3D:
Francisco García Otero. Girona

Ganador de un Wingman Extreme Gamepad Extreme:
Enrique Sedano Algarabel. Madrid

CONCURSO PC ATLETISMO 2000

Las siguientes persona han sido elegidas como las ganadoras del concurso «PC Atletismo 2000», y cuyo premio es un sudadera y gorra del juego:
Marcelino Trillo Novoa. La Coruña
José Alberto Fernández Amieva. Asturias
Cristóbal Cañete Cavanillas. Barcelona
Carlos Iserte Moix. Barcelona
Diego Simón Robles. Barcelona
Jesús González Gil. Cádiz
Manuel Jesús Jurado Orellana. Cádiz
José Luis Molina Martínez. Córdoba
Álvaro González Ávalos. Córdoba
Toni Rodríguez Sánchez. Gerona
Ismael Espadas Rodríguez. Granada
Manuel Llorca Santana. Las Palmas
Antonio Miró Rodríguez. Las Palmas
Harold Paredes Vigil. Madrid
Pedro Barreras Sánchez. Madrid
Octavio González García. Madrid
Oscar Ferrero Blasco. Madrid
Juan José de la Peña Pita. Madrid
Germán Gallego García. Madrid
Fcº Javier Estévez Serrano. Málaga
Fº de la Calle Diz. Orense
Jesús Ruiz Arranz. Segovia
José Alberto Orue Arrién. Vizcaya
José Luis Serena Barriuso. Vizcaya

CONCURSO PANZER ELITE Y NATIONS FIGHTERS COMMAND

Los siguientes lectores han sido los ganadores de una maqueta y un juego «Nations Fighters Command»:
Daniel Suárez Pandiella. Asturias
FºJosé Coronado terrones. Badajoz
Emic Mestres Ferrés. Barcelona
Carlos Rivero Solanilla. Cádiz
Albert Meléndez Muñoz. Girona
Lorenzo San Vicente Ballarín. Huesca
Álvaro Rodríguez Salvador. La Rioja
Luis Laso Pérez. Madrid
David Martín Moncunill. Madrid
Pablo Rodrigo Jiménez. Madrid
Eduardo Sahuquillo Moragón. Madrid
Juan Antonio García Romero. Málaga
José Albaladejo Hernández. Murcia
Mayte Flores González. Murcia
Alberto Gacía Gómez. Murcia
Porfirio Vivaracho Ferrer. Murcia
Javier Rodríguez López. Navarra
Ignacio Ugarte Casado. Navarra
Anastasio Rubio Rodrigo. Valencia
Héctor Prieto Pérez. Vizcaya

Ganadores de una maqueta y un juego «Panzer Elite» son:
Miguel Matarín García. Almería
Miguel Monje Mezquita. Barcelona
José Diego Medina Varo. Cádiz
David Martín Romero. Ceuta
Carlos Pavón Carretero. Ciudad Real
Javier Escartín Ferrer. Huesca
Angel Moreno Vega. Madrid
Antonio Venegas Díaz. Madrid
Miguel Angel Botella Tomey. Murcia
Jesús Pérez Fuentes. Salamanca
Raúl Martín Jaén. Salamanca
Juan Manuel Fabra Sopeña. Tarragona
Santiago Caro Conesa. Toledo
Mauro Sebastiá Cerdá. Valencia
Ángel Ute Sáiz Miñana. Valencia
Héctor Doncel Belloso. Valladolid
Alain Ledesma Gurrea. Vizcaya
José Alberto Orue Arrién. Vizcaya
Adrián Zarza García. Vizcaya
Jorge Martínez Betrián. Zaragoza

CONCURSO IMPERIUM GALACTICA II

Los participantes del concurso «Imperium Galactica II» que han obtenido el premio de un chaleco del juego son:
Joaquín Fullana Mestre. Alicante
Eduard Martínez Lesser. Barcelona
Daniel Partido Bueno. Barcelona
Álvaro Guillén Bedoya. Madrid
Ramón Villén Bravo. Sevilla

Y los que han sido los ganadores de un juego de «Imperium Galactica II» y un chaleco del mismo:
Guillermo Goberna Fresneda. Alicante
Enrique García Usero. Almería
Hugo Figueroa Morán. Barcelona
Luis Arranz Azuara. Burgos
Antonio Jiménez del Valle. Granada
Harold Paredes Vigil. Madrid
Javier López Jareño. Madrid
Alejandro Lickes Gómez. Madrid
Alberto Liesa Olmeda Sánchez. Madrid
Miguel García Aguilar. Madrid
Oscar Ferro Blasco. Madrid
Mª Eugenia Jiménez Gámez. Madrid
Ana Teresa Domínguez Ligero. Málaga
Gaika Alonso Sanz. Vizcaya
Mikel martín Villacorta. Vizcaya

CONCURSO GUNGAN

Los ganadores que han obtenido un premio consistente en un juego de « Gungan: Un Nuevo Mundo» son:
Antonio Redondo Navas. Madrid
Alejandro García Martínez. A Coruña
Eugenio Sardón San Llorente. Burgos
Isabel García Benítez. Cádiz
Mª Carmen Terán Vélez. Cantabria
José Luis Cuevas García. Cantabria
José Antonio Huertas Alarcón. Granada
Sonia Ojeda Sastre. La Rioja
Sergio Romero Algaba. Madrid
José Manuel Martínez Aguilar. Madrid
David Forteza del Rey. Madrid
Carlos Hernández Pacheco. Madrid
Fernando Mas Iglesias. Madrid
Eduardo Escribano Moya. Navarra
Iñaqui San Román Castanera. Navarra
Miguel Fernández Sangrador. Palencia
Francesc Folch Bellmunt. Tarragona
Alexis Merino Gil. Tarragona
Sixto Javier López Treviño. Toledo
Cristian Rodríguez Íñigo. Valencia
Esmeralda Blanco García. Valladolid
Gonzalo Requero Matarranz. Valladolid
Juan Carlos Manresa García. Zaragoza
Sergio Marqueta Calvo. Zaragoza
Óscar García Loreto. Zaragoza

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

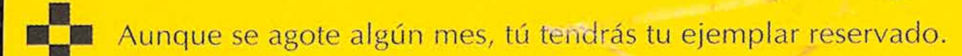
12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además



- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.



- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

PRECIO RECOMENDADO



Cryo Collection

Nunca tan poco dinero dio tanto juego

9 151010 090848



www.friendware-europe.com

Distribuye: Friendware
C/ Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel.: 91 724 28 80 Fax. 91 725 90 81



www.cryo-interactive.com

DPi Comunicación